
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2: REGRESO A LA OSCURIDAD
gamesTM
Número 019
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA
| PS Vita | 3DS | iOS | Android | Arcade | Retro
ESPECIAL
2014
LOS JUEGOS QUE MARCARÁN EL AÑO
DESTINY
Los padres de Halo nos hablan de su odisea en el espacio
50 ESCENAS MÍTICAS
Inolvidables. Hablarás de ellas con tus nietos
MUNDOS ABIERTOS
El reto de construir un juego sin fronteras
RETRO SQUARE
Final Fantasy X, la despedida de Squaresoft
ALIEN
ISOLATION™
Esta vez tus gritos sí se oirán en el espacio
8 420565 001403 00019


KONAMI
Castlevania
Lords of Shadow 2
LA SANGRE ES FAMILIA
LA SANGRE ES PODER
LA SANGRE ES TODO
27.02.14
RESÉRVALO YA
CASTLEVANIA-LORDSOFSHADOW.COM
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
©2014 Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



Ahora que ha pasado la tormenta de consolas y rencillas por saber qué sistema tiene qué, podemos ver con más claridad lo que nos depara esta generación en el año que acaba de comenzar. Y tenemos ciertas dudas, pero todas prudenciales. ¿Cómo serán los primeros juegos realmente de nueva generación? ¿Cómo trabajarán los estudios para dar cabida tanto a lo nuevo como a lo viejo? De todo ello hablamos en nuestro especial de 2014 al que hemos llamado 'el año uno de la nueva generación'.

A medida que vemos más y más juegos, nuestras esperanzas van en aumento. Hemos dedicado la portada de este número a Alien: Isolation, un título que nos entusiasma por su propuesta de terror, pero que también asusta por su legado. Esperamos que SEGA y Creative Assembly hayan dado con la tecla. Además, nos hemos vuelto a sumergir en el mundo abierto de *Destiny*, que poco a poco va siendo menos nebuloso y aprovechamos que los mundos abiertos van a plagar esta generación, para hablar de cómo se construyen.

No Man's Sky, Castlevania Lords of Shadow 2, Yaiba: Ninja Gaiden Z, Metal Gear Solid V, Super Smash Bros., The Division... Se avecinan tantos grandes juegos que casi parece que no nos dan las páginas para hablar de todos ellos.

P1. ¿Cuántos Pokémon se crearon para el juego original de Game Boy?

200

151

33

19

DESCUBRE LA REVISTA

????

????



GAMES p619

???? ????

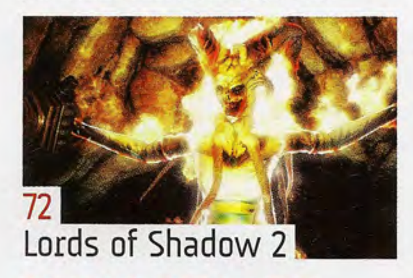
Sumario

EL DEBATE

08 Xbox One vs. PS4: Quién va ganando
Ya tenemos los resultados de la primera batalla de la nueva generación de consolas, pero todavía queda mucha guerra por delante.

12 El lanzamiento de las Next-Gen, ¿un timo?
Los primeros títulos han sido pochos, mediocres y apresurados. Es decir, lo de siempre, pero los hemos tenido mucho peores.

14 Sony muestra en CES el "poder de la nube"
PlayStation Now promete juegos en streaming para el verano usando la tecnología Gaikai.


72 Lords of Shadow 2

REPORTAJES

22 Alien Isolation
Han sido muchos años de aguantar marines armados hasta los dientes, pero ahora vuelve el auténtico xenomorfo.

84 SmartGlass
La tecnología móvil está afectando a la industria de los juegos, ¿será la segunda pantalla el siguiente gran complemento?

90 Creando un mundo abierto
Hablamos con los artistas y diseñadores de *Assassin's Creed* y *Batman: Arkham Origins* sobre el desarrollo de un mundo abierto creíble.

96 Las 50 mejores escenas
Descubre algunos de los momentos más memorables vistos en los videojuegos. Las cinemáticas y secuencias interactivas que pasaron a la historia.



PREVIEWS

- **34** Destiny
- **42** InFamous: Second Son
- **44** Tales From The Borderlands
- **45** Juego de Tronos
- **46** Tom Clancy's The Division
- **47** Tecnología 2014
- **48** Titanfall
- **52** No Man's Sky
- **54** Project Spark
- **55** Max: The Curse Of Brotherhood
- **56** Strider
- **57** Thief
- **58** Los Sims 4
- **60** Fable Anniversary
- **61** Donkey Kong Country: Tropical Freeze
- **62** Wolfenstein: The New Order
- **64** Broken Age
- **65** Super Smash Bros.
- **66** Mario Kart 8
- **66** Mew-Genics
- **59** The Evil Within
- **68** Watch Dogs
- **68** South Park: La vara de la verdad
- **69** Plants Vs Zombies: Garden Warfare
- **69** DayZ
- **70** Middle-earth: Shadow Of Mordor
- **71** Metal Gear Solid V
- **71** Dragon Age: Inquisition
- **72** Castlevania: Lords of Shadow 2
- **76** Wasteland 2
- **78** Pixel Piracy
- **80** Yaiba: Ninja Gaiden Z
- **82** Los desaparecidos

DESTACADOS

16 A pixelazos
Javi Sánchez aborda el asunto de los análisis de videojuegos y la actitud de las compañías.

18 Cinco cosas sobre... Tomb Raider
¿Qué cabe esperar de este lanzamiento?

142 La trastienda
Si crees que tienes de todo te equivocas.

RETRO

118 Detrás de las escenas: Final Fantasy X
El productor Yoshinori Kitase rememora la creación del primer *Final Fantasy* 3D, ahora que está al caer su remake HD.

126 Rompemoldes: Metal Gear Solid
Kojima creó el género de infiltración moderno con su mítico thriller y mostró al icónico Solid Snake a audiencias de todo el mundo.

130 Troika
Ha sido uno de los estudios más importantes para los juegos de rol. Te contamos cómo empezaron y cuál ha sido su final.

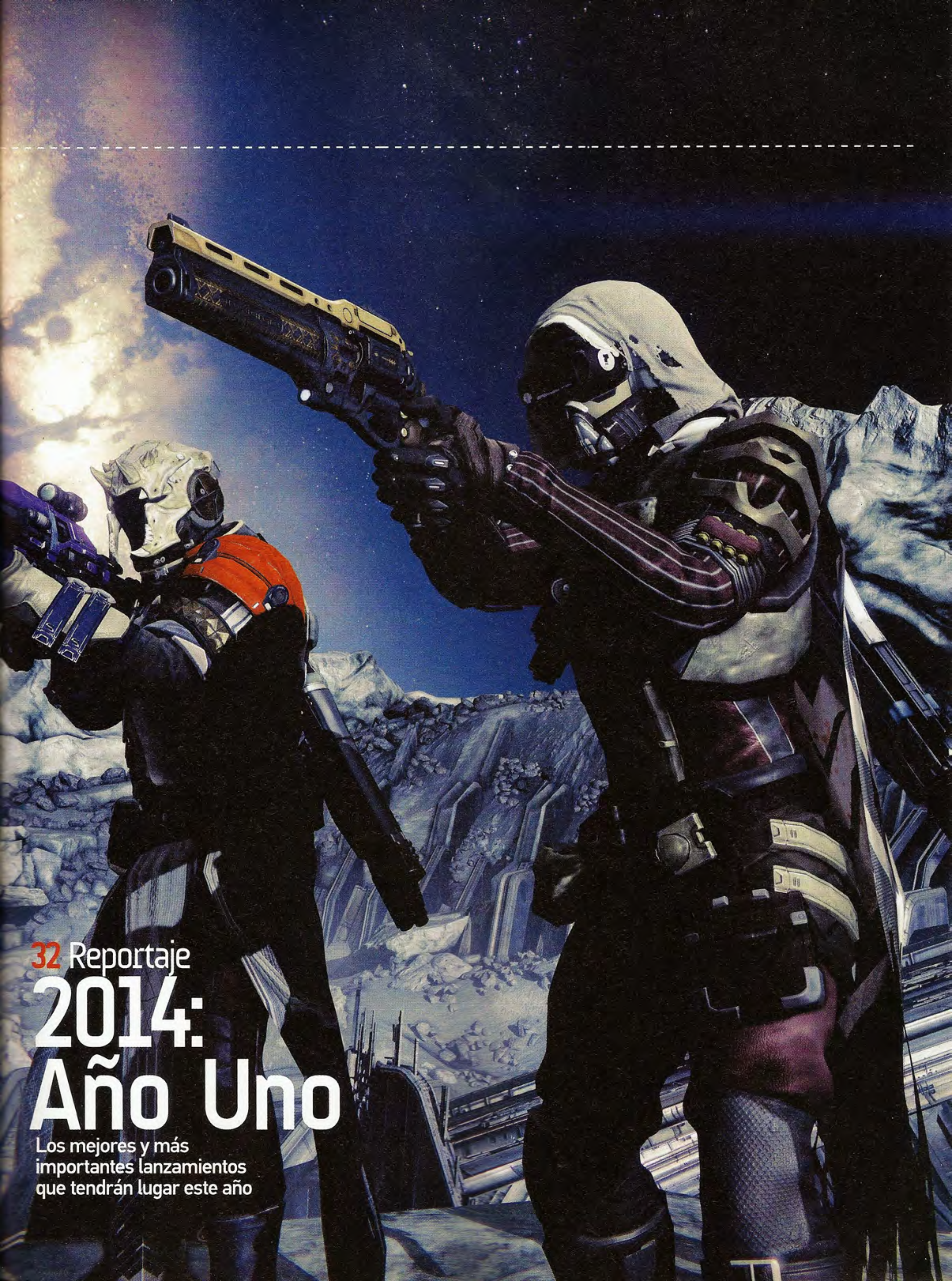
134 La guía retro de Treasure
Uno de los estudios más interesantes e imaginativos de la industria. ¿No nos crees? Dejemos que los juegos hablen por sí mismos...


110 Warframe

ANÁLISIS

- **110** Warframe
- **112** Mario Party: Island Tour
- **113** Blacklight Retribution
- **114** Teslagrad
- **115** NES Remix
- **116** The Novelist


66 Mario Kart 8


32 Reportaje
2014: Año Uno
Los mejores y más importantes lanzamientos que tendrán lugar este año

El Debate

(CEBO PARA FANBOYS)

Xbox One vs PS4: quién va ganando

(Todavía queda mucha guerra por delante)

→ Ya tenemos los resultados de la primera batalla de esta generación

La guerra de consolas ya ha tenido su primer encontronazo tras una feroz campaña navideña y, entre el humo de las primeras salvas, Sony parece alzarse victoriosa en nuestro continente. PS4 ha conseguido un récord de partida (nadie vendió nunca tanto tan rápido), y ha pulido unas 150.000 consolas en nuestro país hasta el día de Reyes. El último dato confirmado, en Nochebuena, situaba a Sony con 134.000 consolas vendidas en nuestro país, "4,8 veces más que Xbox One", según la compañía japonesa. En Inglaterra, el otro gran mercado europeo, PS4 vendió 250.000 unidades el fin de semana de lanzamiento, un 66% más que las también impresionantes 150.000 Xbox One colocadas en el mercado británico. Eso sí, más allá del Canal, las proporciones se han reducido: PlayStation 4 lleva 530.000 unidades y Xbox One 364.000.

En cifras globales, sin embargo, los resultados de la batalla son más que satisfactorios para ambas compañías y el sector en general, impulsado por la fiebre de las nuevas consolas. Xbox One ha empezado el año con tres millones vendidas, una cifra espectacular considerando que apenas alcanza 13 países. Aunque Sony supere esas cifras (ese número mágico era el objetivo para ambas durante la campaña navideña), queda claro que el mercado norteamericano ha apostado fuerte por la máquina de Microsoft, aunque varios analistas proclamian un empate entre ambas en EE.UU. Todavía queda mucho por delante: Sony ya calienta motores para su lanzamiento en febrero en Japón (donde Nintendo ha disfrutado de una campaña prácticamente en solitario en la que las listas de los juegos más vendidos consistían únicamente en títulos de 3DS y, sorpresa, de Wii U), un país donde Xbox se ha estrellado una y otra vez, y que puede dar el empujón a Sony para pulverizar su objetivo de cinco millones de consolas antes del 31 de marzo.

Lo que parece claro es que ambas han conseguido vender consolas casi tan rápido como las fabricaban. El gigante Amazon ha resumido la campaña con un dato: 200 consolas por minuto, 100 de cada. Mientras que Xbox One ha tenido menos problemas

Arriba En esas dos máquinas se oculta el futuro del videojuego durante lo que queda de la presente década.



TELETIPOS → DARK SOULS 2 TENDRÁ SU PROPIO CÓMIC. OJO, HEMOS DICHO CÓMIC, NO MANGA

Sumario

Tu guía de grandes historias

8 LA GUERRA DE CONSOLAS ESTÁ QUE ARDE
Tras la campaña navideña, en la que PS4 parece haber ganado la partida, ¿vendrá el contraataque de XBO?

12 CATÁLOGO DE LANZAMIENTO
Los juegos que han presentado las contendientes para el primer round han sido bastante mediocres.

14 SONY EN CES
El poder de la "nube" parece aliarse con Sony, según lo visto en el pasado CES. ¿Pero es oro todo lo que reluce?

de distribución (tal vez porque recortó los países de lanzamiento antes de su salida), Sony apenas ha sido capaz de cumplir con la demanda. En España, por ejemplo, se han anunciado los envíos semana a semana, mientras que nos hemos quedado sin el esperado pack de PS4 y Vita que James Armstrong nos había prometido para estas Navidades. En un año de pesimismo, Sony y Microsoft han reventado las expectativas, la mejor noticia posible para los jugadores.

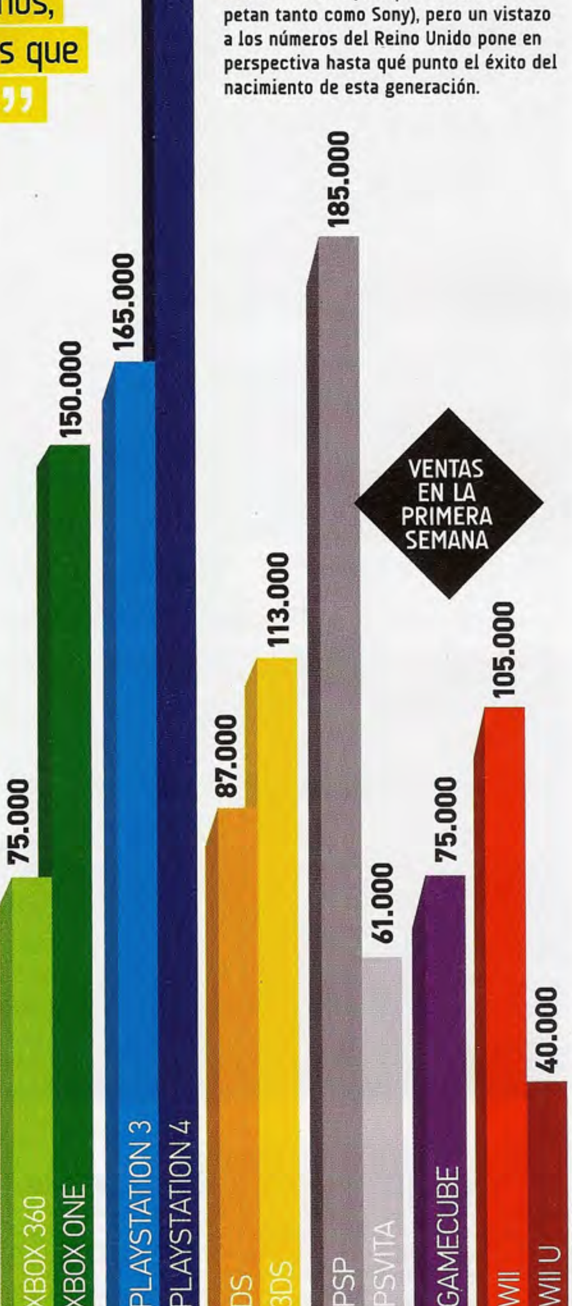
AMBAS TIENEN TODO de cara para 2014, el año en el que las cosas se ponen interesantes. Hasta ahora, las consolas nuevas han cabalgado la ola de los innovadores, los *early adopters* ansiosos de tecnología nueva tras ocho años de generación. Para la próxima campaña, serán los juegos (y los servicios adicionales) los que inclinen la balanza. El analista Michael Pachter tiene claros cuáles deberían ser los próximos pasos: "[Sony y Microsoft necesitan] sacar más juegos, y Xbox One tiene que rebajar su precio". Para la alicaída Europa sí podría animar las cosas. Aún así, Microsoft tiene un año por delante, ahora que ya no tiene que apagar los fuegos que ella misma causó al presentar Xbox One, para fijarse en todo lo que ha hecho bien Sony. Para empezar, ha mantenido la atención sobre la marca con una racha de lanzamientos exclusivos para PS3 (*The Last Of Us*, *Journey* y *Beyond*, por citar tres ejemplos dispares). Y ha convertido en imprescindible para el *sonyer* a PS+, el servicio de suscripción que durante el último año y pico ha escupido al menos un juegazo al mes. Xbox 360 mientras, dejó un poco de lado este año a sus jugadores, que se han alimentado de multis y del incomprendido *Gears of War: Judgment*. Y su respuesta a PS+, el servicio Games With Gold, ha tardado unos cuantos meses en entender que no puedes regalar juegos de segunda o con cinco años a sus espaldas mientras Sony está ofreciendo *Borderlands 2* o *Far Cry 3*. La fidelidad creada por Sony entre sus jugadores ha sido otra de las claves para que PlayStation 4 fuera un objeto de deseo para esta temporada.

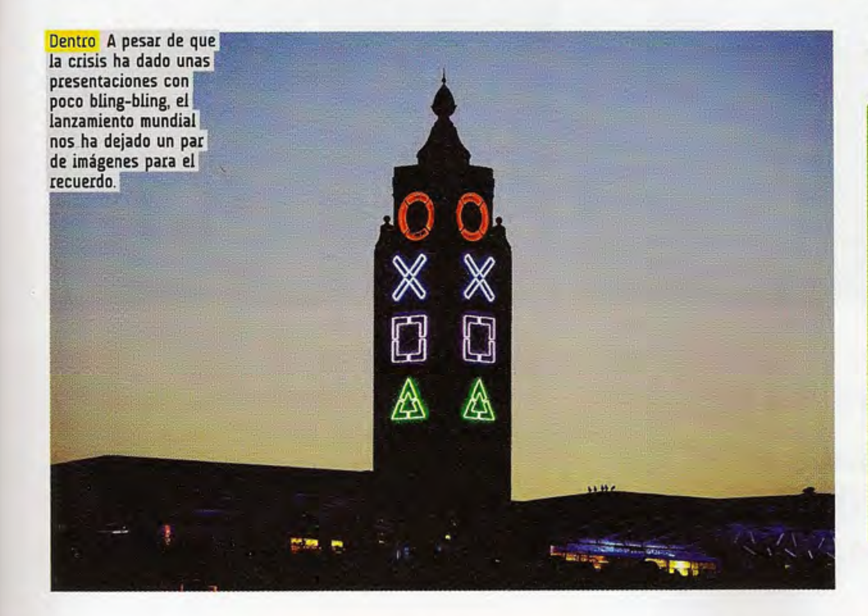
> "Microsoft ha cogido el toro de las críticas por los cuernos, prometiendo a los jugadores que escuchará todas las quejas"

Las armas de Microsoft tardarán más tiempo en desarrollarse. Ninguna de las dos consolas ha podido poner en marcha durante el lanzamiento todas sus posibilidades, algo doblemente cierto en el caso de Xbox One, que no olvidemos que también aspira a producir contenidos audiovisuales únicos para su →

MATAR AL PADRE

España es alérgica a proporcionar cifras de venta (excepto cuando lo petan tanto como Sony), pero un vistazo a los números del Reino Unido pone en perspectiva hasta qué punto el éxito del nacimiento de esta generación.





Dentro A pesar de que la crisis ha dado unas presentaciones con poco bling-bling, el lanzamiento mundial nos ha dejado un par de imágenes para el recuerdo.


SQUARE HA CONFIRMADO QUE HAY UN HITMAN DE I/O EN DESARROLLO PARA PC, PS4 Y XBOX ONE




Dentro Puede que 343 Industries no tuviese listo un *Halo* para el lanzamiento, pero eso no ha impedido que el Jefe Maestro se patee medio mundo promocionando la consola.

consola, como una serie de documentales sobre leyendas del videojuego, entre otros formatos.

Pachter coincide con nosotros en que "todavía no hay un ganador definido: ambas consolas se están agotando. Pero Sony ganará", afirma, "por el precio de salida de PS4. Cuando Microsoft se dé cuenta, también bajará el precio de Xbox One".

Y otra cosa a considerar es que este éxito desde luego no se ha debido a los juegos de salida ya que los exclusivos de ambas han sido bastante decepcionantes, y solo un par de multis muy especializados han demostrado los niveles de calidad y futuro que esperamos del nuevo hardware. Que juegos como *Knack* hayan vendido más en ciertos mercados que titulazos como *Super Mario 3D World* demuestran la irracionalidad que conlleva todo lanzamiento (y los problemas de Nintendo con Wii U). Da igual: dale un *FIFA* y un *Call of Duty* mejorados al mercado, y éste los devorará.

LAS EXCLUSIVAS DEL mañana tendrán más peso, y aquí PS4 no tiene futuribles anunciados más allá de un vago "Naughty Dog está haciendo algo" (se reservan la artillería pesada para el

> "Ambas consolas superaron el lanzamiento de sus predecesoras con mucho: Xbox One vendió el doble que 360, comparando sus primeras semanas"



Dentro Gente muy feliz sostiene en alto sus flamantes Xbox One el día de lanzamiento.



Dentro Microsoft dedicó los primeros días de Xbox One a publicar los logros de sus jugadores.

LO QUE DICEN LOS LECTORES

→ **Sus compradores son los que mejor pueden valorarlas**

"A mí me parece una pasada tener que pagar 100 € más por la Xbox One"

"HE COMPRADO UNA PS4 Y AÚN ME QUEDARÍA CON LA PS3 O LA 360. LAS DOS NUEVAS CONSOLAS SE HAN PUESTO A LA VENTA CON HARDWARE SIN TERMINAR Y POCOS JUEGOS"



EL APOCALIPSIS ZOMBI DE DAY Z CONVENCE A MÁS DE 800.000 USUARIOS EN SU PRIMER MES


Arriba ¿Es *Titanfall* el arma definitiva de Xbox One para 2014?

E3), mientras que Microsoft tiene atada la primera entrega de uno de los primeros aspirantes al título de vendeconsolas: *Titanfall*. El pegatiros futurista del creador de *Call of Duty* es uno de los juegos más esperados del año, aunque le espera un duro adversario multiplataforma en *Destiny*, el primer juego de Bungie post *Halo*.

Por otro lado, ambas compañías tienen una buena cantidad de datos de uso para saber qué es lo que hay que afinar de sus máquinas. Microsoft ha sido la primera en reconocer que va a cambiar su interfaz de usuario haciendo caso a las demandas de los jugadores (en otro ejemplo de esa bonita línea de acción que han cogido desde la presentación: "Microsoft escucha") y Sony todavía tiene que encajar algunos de sus servicios, especialmente los de una PS Vita que ha alcanzado nueva vida en ventas como supermando portátil de PS4.

Mientras tanto, el primer asalto ha disipado las dudas sobre el futuro inmediato del videojuego tradicional. Durante esta generación, las videoconsolas han visto como los teléfonos inteligentes y las tabletas han abierto paso a nuevos modelos de negocio, ofreciendo al consumidor medio todo lo que necesita para sus necesidades jugables. Pero, sorpresa: resulta que los jugadores de largo recorrido todavía existían. Y en un número suficiente como para haber convertido el bautizo de esta generación en el más exitoso de todos los tiempos. Que luego nos enfanguemos en la misma guerra de consolas que se repite desde los 16-bit es lo de menos. Esta Navidad ha demostrado que el medio tiene una salud envidiable.



NINTENDO EN LA ENCRUCIJADA

¿Puede un catálogo de exclusivas rescatar a Wii U en 2014?

La caída temporal de la eShop durante la campaña navideña demostró que Nintendo todavía era capaz de ahogarse con su propio éxito. Las ventas navideñas de Wii U, especialmente en Japón, donde casi triplicó las de su semana de lanzamiento con más de 100.000 unidades, han supuesto un pequeño alivio para una consola que ha pasado su particular annus horribilis durante 2013. Eso sí, la situación actual recuerda mucho a los tiempos preWii: una familia de portátiles que arrasan con todo y una consola de sobremesa a la que casi todas las editoras han dado de lado, pero que se asienta sobre las propiedades de Nintendo. Puede que Wii U tenga que vivir sin *FIFA* y otras megafranquicias, pero en un año en el que esperamos a *Super Smash Bros.* y el exclusivísimo *Bayonetta 2*, como que tampoco nos importa mucho. La pregunta es si un catálogo así podrá competir frente a frente con Sony y Microsoft.

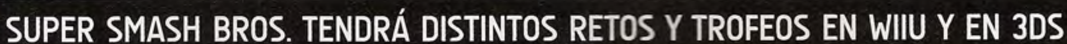

Dentro Los eventos de presentación reunieron a miles de jugadores ávidos de probar las nuevas consolas.

"Yo me he comprado la PS4, pero me parece que no le voy a poder sacar mucho partido de momento, porque la verdad es que no hay muchos juegos"


"YO ME HE COMPRADO LAS DOS Y, DE MOMENTO, ME DECANTO POR LA PS4"

"Hasta que no lleguen las exclusivas que estoy esperando, no voy a comprar ninguna"

"CADA UNA TIENE ALGUNOS BENEFICIOS Y EXCLUSIVAS QUE ME INTERESAN, POR LO QUE AL FINAL ME HE COMPRADO TANTO LA PS4 COMO LA XBO"



SUPER SMASH BROS. TENDRÁ DISTINTOS RETOS Y TROFEOS EN WIIU Y EN 3DS

(OPINIÓN)

El catálogo de lanzamiento nunca importa a largo plazo

→ Los primeros títulos de las nuevas consolas han sido pochos, mediocres y apresurados. Es decir, lo de siempre. Lo que pasa es que los agoreros no tienen memoria histórica: los hemos tenido mucho peores

No, en serio, buscad a alguien, una sola persona, que defina a PlayStation 2 *sólo* por sus títulos de lanzamiento: el primer *TimeSplitters*, *Tekken Tag Tournament* o incluso el olvidadísimo juego de chapuzar a la peña *Aqua Aqua*. No existe. ¿Os acordáis de cuando Xbox 360 estaba destinada al fracaso por cosas como *Perfect Dark Zero*? Los títulos perfectos de lanzamiento son cosa del pasado. ¿Cuántos hay? ¿Tres *Super Mario: -Bros., -World, -64* y *Halo: Combat Evolved*? El resto son pasto del olvido, entrantes a una generación que todavía tardará años en lucir músculo. Por eso tampoco creas, amigo lector, que nos ha sorprendido especialmente que el catálogo de salida de las nuevas consolas haya sido de una pochez extrema. Se salvan dos multis de género aparentemente muy marcado (*NFS: Rivals* y *NBA 2K14*) y un *Resogun* que sí, nos flipa, pero que podría ser perfectamente de PS3. Y gráficamente hemos tenido a Killzone y Battlefield 4 para darnos un pelín de aperitivo. De lo que está por venir. Y, si *Killzone* es el *Resistance: Fall Of Man* de esta nueva generación, a saber cuál será el *The Last Of Us* por venir dentro de un lustro y pico.

Este año nos hemos comido una ensalada de títulos de transición igual que nos pasó en el salto de Xbox a Xbox 360. Ubisoft -que ya hizo algo parecido con *Splinter Cell: Double Agent*, entre otros- ha prometido que el próximo *Assassin's Creed* tendrá más en cuenta a Xbox One y PS4. "Creo que el 'nueva' de nueva generación es algo que veremos en próximos títulos", como bien explicaba a Gamereactor el director de diseño de juego de *Assassin's Creed IV*, Jean-Sebastien Decant. Algo estupendo considerando todo lo que ha hecho *Black Flag* por una franquicia ahogada con su propia soga. Aunque estamos convencidos de que el próximo *AC* también saldrá para PS3 y Xbox 360: entre las dos suman cerca de 150 millones de consolas y ninguna megafranquicia actual puede permitirse aún darles las espalda.

Quizás el mayor problema de este lanzamiento es que no hemos visto grandes novedades ni en cuanto a ideas ni en cuanto a la calidad gráfica de los títulos. La pasada generación pasamos de resoluciones de tele pocha a descubrir las bondades de la alta definición. Pero contemplar en este debut como *Ryse* ni siquiera llegaba a 1080p o el festival de bugs de *Battlefield 4* (más culpa de EA que de las consolas, también es cierto) puede que haya desanimado a más de uno: estábamos devorados por el hype, cuando esta generación es, en todo caso, una progresión aritmética, no geométrica ni muchísimo menos exponencial.



Debajo *Killzone* y *Knack* han sido las dos únicas exclusivas físicas de PS4.



DÍSELO CON MASACRES TROPICALES: UBISOFT PREPARA UN RECOPILATORIO DE FAR CRY PARA SAN VALENTÍN





Arriba Los juegos multiplataforma han sido el mejor apoyo de ambas consolas durante el lanzamiento.

Izquierda *Dead Rising 3* es una muestra del compromiso de Xbox One con las exclusivas.



Above *DriveClub* se ha retrasado, pero no ha afectado a PS4.

Y recordamos lo de siempre cuando sale una consola: gente, aunque parezcan caras, estamos hablando de máquinas de 400 y 500 pavos, consolas que *sumadas* valen menos que la más potente tarjeta gráfica del mercado. Son máquinas de consumo masivo, diseñadas para seducir a un público muchísimo más amplio que hasta el más ocasional y fortuito lector de esta revista. Artefactos dirigidos a que cientos de millones de personas se compre un juego o dos al año, y el resto del tiempo a ver pelis (hablamos del mundo civilizado con Netflix, no de España).

Y, además, esta vez las consolas tienen otra baza entre manos: los indis. Es posible que sólo los grandes editores, contados con los dedos de una mano, puedan sacar el máximo rendimiento gráfico a juegos sin alma, que presumirán de sobacos más sudados y pelo más sucio. Pero serán los indis los que salven la crisis creativa. Vean, si no: este año, el de presentación de nuevas consolas, casi todos los medios con dos dedos de frente y público adulto han escogido como Juego del Año a la obra de un único treintañero tarado: Hablamos de *Papers, Please* de Lucas Pope. Y no estamos hablando de programadores indis con la ceja levantada y pensando en gente más pobre que un puñado de freelances: siempre pondremos el ejemplo de *Pokémon*, un juego que, salvo por su elemento multi, podría haber cabido perfectamente en una Famicom nueve años antes. Pero se le tuvo que ocurrir a un puñado de fanzineros indis, igual que un sueco tarado pensó que jugar a construir con bloques pixelados era una buena idea y en Xbox Live todavía se ponen de rodillas cuando se menciona Minecraft. A la next-gen no le pedimos un catálogo espectacular el primer año: le pedimos ilusión e ideas.

> “Apenas estamos arañando la superficie de lo que pueden hacer One y PS4”

CÓMO ENTRETENERSE HASTA QUE LLEGUEN LOS JUEGOS BUENOS



Con Wii U

■ *Super Mario 3D World, The Wind Waker HD, The Wonderful 101*... Mientras el mundo se reía de ella, Nintendo le ha dado a su infravalorada sobremesa un catálogo de flipar. ¡Y falta *Bayonetta 2*!



Juega a los esenciales

■ Mira, ni siquiera los firmantes de esta revista se han acabado aún *toda* la lista del mes pasado (más *Space Marine* y *Deadly Premonition*). ¿Te has acabado ya *Dishonored, Tomb Raider* o *Sleeping Dogs*?



Lo retro

■ Hazle la peineta a esta generación y embárcate en la aventura viejuna. Ponte un objetivo. Mira a Sánchez: ha decidido no morir mientras aún le queden juegos de "roboces" japoneses por probar.



Compra un PC

■ ¿Tú consola no puede jugar a los juegos de la generación anterior? Esperad, que vamos a llorar... De risa. Estamos en 2014 y existe Steam. Hoy día es más fácil jugar en un PC que instalar un juego en Xbox One o PS4.

→ LA NUEVA PELI DE ROBOCOP TIENE EL JUEGO QUE SE MERECE: UN FREEMIUM PARA DISPOSITIVOS MÓVILES 



(CES 2014)

Sony muestra "el poder de la nube"

→ PlayStation Now promete juegos en streaming para el verano usando la tecnología del Gaikai de Dave Perry. ¿Superará Sony los problemas de lag inherentes a un servicio así?

El Consumer Electronic Show de este año no será recordado entre los jugadores por las teles 4K y la espantada de Michael Bay, sino por el atrevimiento de Sony (y la ligera decepción de Valve). Andrew House, el consejero delegado de SCEI, salió a escena para presentar la idea más arriesgada de PlayStation desde PSP: ni más ni menos que juegos en streaming (habrá movimiento este mismo verano). Con la idea de que funcione en cualquier dispositivo Sony con acceso a banda ancha. PlayStation, el servicio, acaba de anunciar la muerte futura de PlayStation, la consola.


Dentro *Puppeteer* fue uno de los elegidos para la demostración.

Pero vayamos por partes: lo que House ha anunciado es, de momento, una quimera bien planeada para no matar la excelente marcha de PlayStation 4 y pegarle una patada en la boca a uno de los principales reclamos de Microsoft: la dichosa nube. Este verano entrará en fase de pruebas en Estados Unidos un servicio de *cloud gaming* -ahí está el patadón, al rebautizar *streaming*- para PlayStation 4 y PlayStation 3. Su nombre es PlayStation Now, y su propósito rescatar el catálogo de las máquinas anteriores de la casa para que dejemos de quejarnos de la falta de retrocompatibilidad. Y sí, 'anteriores', en principio, incluye a PlayStation 3.

La idea de Sony es que el servicio funcione bajo un doble modelo: o bien una suscripción -imaginamos que paralela a PlayStation Plus, porque entonces para qué comprar un juego en lo que nos queda de vida- o bien alquileres puntuales de títulos concretos. Con el tiempo, cuando el modelo ya esté extendido a las consolas domésticas, se dará el paso a PlayStation Vita y, más adelante, a Bravias y Vaios, y de ahí a cualquier otro dispositivo de la casa japonesa, incluyendo móviles y tabletas, reforzando la teoría de que ésta es la última generación en la que veremos una consola física en el salón. Para colmo, una vez extendido a todas las máquinas de Sony, el fabricante no descarta que cacharros de terceros también puedan dar acceso al servicio Now, algo que nos hace mirar las Steam Machines que se han presentado en el CES con otros ojos.

Detrás de todo esto está Gaikai, el servicio que Sony compró hace un par de años al exdesarrollador Dave Perry. Y la idea no puede ser más simple: cualquier cacharro Sony con conexión de banda ancha (y entrada USB para mando DualShock, excepto en el caso de Vita) tendrá el potencial de conectarse con los servidores de PlayStation Now y jugar a distancia.

Esta idea, bellísima sobre el papel, tiene una serie de problemas técnicos detrás. La latencia, para empezar. Tanto OnLive como el resto de servicios parecidos ya nos han

Debajo Juegos dirigidos al gran público ocasional, como *Beyond*, podrían ser claves para PS Now.




NINTENDO DESMIENTE UN LANZAMIENTO PRIMAVERAL DE SUPER SMASH BROS.



“Now está dirigido a todos, aunque nunca hayan tenido una consola”
Andrew House, Sony

demostrado que hay un cierto retraso -que también se ha podido ver en el CES, aunque las opiniones varían bastante entre quienes lo han probado- entre que damos la orden con el mando, viaja hasta los servidores, se ejecuta y vuelve. Un lag que inutiliza el servicio, por muy bien que vaya todo, para los juegos que requieran precisión extrema, como los títulos de lucha de Capcom o los pegatiros de competición. Pero que no debería causar mayor problema en cuanto nos acostumbremos con los juegos de la pasada generación. Y menos aún con los de turnos. Pero claro, esto en condiciones ideales, algo que pocas redes domésticas pueden ofrecer.

En Sony tienen este segundo problema tan claro que han renunciado a dar una fecha para Europa, con el argumento de que cada territorio europeo es un mundo -cosa que es cierta- y que las redes son manifiestamente mejorables -algo en lo que no nos distanciamos tanto de todas las zonas yanquis que aún dependen del par de cobre-. Aún así, la alianza de Ono y Sony en España



Arriba Desde los juegos de 8-bit hasta la redefinición del mundo tal y como lo conocíamos: Dave Perry es incombustible.

Debajo Sony ha dejado caer que el exclusivo *The Last of Us* jugará un papel muy importante en las primeras pruebas del servicio de "juegos en la nube".



para facilitar la entrada de fibra óptica en los hogares con PlayStation 4 tiene mucho más sentido, de repente.

Por supuesto, los juegos de PlayStation 4 estarán excluidos al principio de PlayStation Now, y tampoco conocemos la extensión del catálogo o sí [risas] ofrecerán algún tipo de solución a los propietarios de juegos de consolas anteriores. Pero, de momento, Sony ha demostrado otra vez ser pionera a la hora de imaginar servicios para la sociedad red. Si ya con PlayStation Plus demostró que era posible implantar un servicio de suscripción de juegos, con Now da un paso de gigante: estamos hablando de un Netflix de videojuegos, alimentado por el catálogo de varias generaciones, y disponible en un futuro no muy lejano en cualquiera de nuestras pantallas.

De paso, da un manotazo a las dificultades que las grandes tenían para implantar la idea de una consola puramente digital, que elimine la necesidad de Blu-rays y otros formatos físicos, incluyendo los propios discos duros. Baste decir que, según se produjo el anuncio, las acciones de Gamestop cayeron un 9% de golpe. Un porcentaje de accionistas de la cadena entendió al instante que el futuro acaba de adelantarse un par de años.

MIENTRAS TANTO, EN VALVE...

→ El CES también ha sido el primer escaparate de las Steam Machines. Al menos, de las licenciadas a terceros.



Buen recibimiento

■ A nosotros los precios de las máquinas -más cercanas a un PC de jugador Master Race que a las consolas nuevas- nos han dejado fríos, pero los dispositivos Steam se han llevado el Gran Premio del Público de la feria. También puede que estuvieran hartos de ver teles 4K sin contenido.



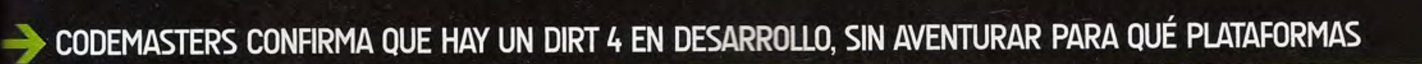
¿Potencia bruta?

■ El modelo más básico -que vale lo que una Xbox One- monta un procesador i5 con una Radeon bastante decente. No supera a ninguna de las dos consolas nuevas, pero sirve para jugar a 1080p con casi todo el catálogo existente. Hablamos de más de 3000 juegos, que en PC no hay problemas con el pasado.



Valve juega al despiste

■ Gabe Newell no ha querido confirmar si Valve producirá su propia Steam Machine. "Es algo que decidiremos sobre la marcha. Nos hemos sentido muy a gusto durante la fase de desarrollo del hardware, y dependerá de lo que el público nos demande". Y no, de *Half-Life 3* no dijo nada.



A PIXELAZOS

Javi Sánchez



Metacritics, dividendos y opiniones objetivas

Hace unos 10 años me topé con una idea loca de Warner Bros. (la productora de películas, cuando todavía no existía WB Games como tal). Algún ejecutivo se había levantado con una idea genial esa mañana al haber descubierto la incipiente -por entonces- Metacritic. Por extraños arcanos del marketing, el tipo había deducido que los juegos basados en licencias de Warner con una nota media inferior al 7 (era 2004, antes de que el mundo se redujese a notas de 85 a 100) dañaban a las películas en las que se basaban. La solución era doble: recortar la pasta que sacarían las distribuidoras por "sus" juegos y cobrarles futuras licencias a precio de oro.

La tontería, aparentemente, no llegó a más, en parte porque ese mismo año Warner adquirió Monolith y convirtió su división interactiva en WB Games (los *Arkham* y los *Lego*, entre otros), pero tenía un objetivo muy claro: *Enter the Matrix*. Atari había licenciado el juego para que lo desarrollase Shiny, cuando Dave Perry todavía hacía juegos y estaba cachas. El juego fue un fracaso de crítica, por razones bastante obvias -que conste que me gustan muchas de sus ideas, pero en consola era injugable-, y se llevó una media de 6,89 en Metacritic. Por otro lado, resulta que el juego había vendido más de cuatro millones de copias, que en aquellos tiempos era una cosa muy respetable. ¡Diablos, vendió más que el *Tomb Raider* de 2013!



Enter the Matrix debió ser la última gran superproducción en bajar del 7 de media.

> Obsidian se tiró a la ruta Kickstarter porque las notas les dejaron sin dinero extra por esta maravilla

Lo que Warner quería era desangrar a Atari, vaya. La cadena, ya la conocemos: Atari se llevó menos pasta de la que le correspondía por *Enter The Matrix*; *The Path of Neo* se estrelló por razones menos obvias (jugar con Superman Cristo no mola y *Matrix Revolutions* no había por dónde cogerla). Atari se fue a hacer puñetas, Shiny se desintegró; Dave Perry terminó fundando Gaikai, y ahora trabaja para Sony.

Pero aquella idea primigenia terminó colando entre el resto de editoras, gente que pensó que las notas realmente influían en las ventas de los juegos (cuando lo más normal es que si te cascan una nota baja es que el juego sea una bazofia infumable, y a lo mejor por eso no vende), y que se propuso torturar a los ya de por sí machacados estudios contratados tirando de ese hilo. Saltemos a 2012: Chris Avellone confiesa en Twitter que en Obsidian nunca vieron un euro de más por *Fallout New Vegas*. El juego se hizo por contrato, y se les prometieron dividendos ajenos a las ventas, si el juego conseguía más de un 85 en Metacritic verían pasta.

Lo más sangrante del asunto no es que en los departamentos de ventas no tengan ni idea de que una mediana es más objetiva que una media, ni que lleguen a la conclusión de que 39 publicaciones pueden decidir el destino de unos desarrolladores (cuando debería ser el público) sino es que *New Vegas* tiene una media de 83,5 entre sus tres plataformas. Un 84 si quitamos Xbox 360.

Si de verdad existiesen los maletines de dinero con los que supuestamente nos sobornan para subir las notas, ese contrato no habría existido. Bethesda simplemente habría calculado cuánta pasta necesitaba para pagar a un puñado de muertos de hambre que escriben sobre juegos, se la habría descontado en el capítulo de gastos promocionales y todos estarían tan contentos.

Pero el problema de fondo son los voceros de Internet, gente que está convencida de que las notas son un asunto de verdad absoluta (filosofía para principiantes: si existiese esa verdad, no haría falta ponerle un número) y "opiniones objetivas", el oxímoron más irrisorio desde que se inventó el término. Todo esto viene a cuenta de que estamos todos perpetuando un sistema que ni siquiera cumple su función de guía de compras (Activision ya descubrió hace tiempo que es mejor gastarte muchísima pasta en publicidad, que así es como se vende un *Call of Duty*), pero también de que en Internet ha surgido el mejor sitio con notas de todos los tiempos: www.objectivegamereviews.com, donde se pegan repasos "objetivos" a juegos con un humor finísimo. Tan fino que nos tememos que pase a formar parte de la base de datos de Metacritic en un par de meses.

Javi Sánchez es periodista cultural y alguna que otra vez ha puesto notas tirando dados de 10 sobre la mesa.

Cinco Cosas Sobre

Tomb Raider: Definitive Edition

A pesar de que el relanzamiento explosivo de Crystal Dynamics marcó un nuevo récord de ventas para la franquicia *Tomb Raider*, no cumplió con las locas previsiones de Square Enix. Ahora, el estudio tiene otra oportunidad para hacer caja con esta recreación para PlayStation 4 y Xbox One. Esto es lo que podemos esperar.

1 Una nueva Lara

Aunque la portada de la *Definitive Edition* muestra el mismo modelo que ya se usó en las tres versiones del año pasado, la Lara del juego ha sido remozada para parecerse un poquito más a su actriz, Camilla Luddington. Los jugadores de PC, además, verán que aquí también se ha usado la tecnología TressFX: la del pelo suelto que ondea al viento.

2 No se trata sólo de subirla a 1080p

"El equipo no se ha limitado simplemente a subir la resolución: han desmontado el juego y lo han reconstruido con obsesión enfermiza por el detalle y la nueva tecnología, permitiéndonos finalmente alcanzar nuestra visión de cómo debería ser", ha declarado Crystal Dynamics en un comunicado. La iluminación es la mejora más obvia, aparte de cambios el escenario, más denso y tropical.

3 Una nueva generación de controles

Este *Tomb Raider: Definitive Edition* también quiere sacar partido de las novedades de ambas consolas. En Xbox One incluye comandos de Kinect para facilitar los menús y la personalización de armas. Mientras que, en PlayStation 4, nuestro DualShock 4 se iluminará cuando utilicemos la antorcha. ¡La nueva generación era esto!

4 Todo el contenido adicional en una caja

La *Definitive Edition* también incluye todo el contenido extra, incluyendo los bonus de prerreserva: tendremos todo el DLC del multi, una tumba extra, y aspectos adicionales para los personajes. Además: el cómic *Tomb Raider: The Beginning*, el libro de arte *Tomb Raider: The Art of Survival*, y el documental *The Final Hours Of Tomb Raider*.

5 Crystal Dynamics no están solos en esto

Suponemos que en Crystal Dynamics andarán liados con la secuela confirmada de *Tomb Raider*, razón por la que han dejado parte del desarrollo a uno de nuestros estudios favoritos, United Front Games (*ModNation Racers*, *Sleeping Dogs*). Está bien saber que Square Enix le da trabajo a sus mejores estudios, aunque no sea en los proyectos en los que quisiéramos verlos.

Tomb Raider: Definitive Edition *aterrizará en PlayStation 4 y Xbox One el 31 de enero.*

> "No nos hemos limitado a aumentar la resolución: lo hemos rehecho todo con obsesión malsana por el detalle"
>
> Crystal Dynamics, nota de prensa

Todo lo que necesitas saber sobre los iPhone 5s y 5c



Ya a la venta en tu quiosco

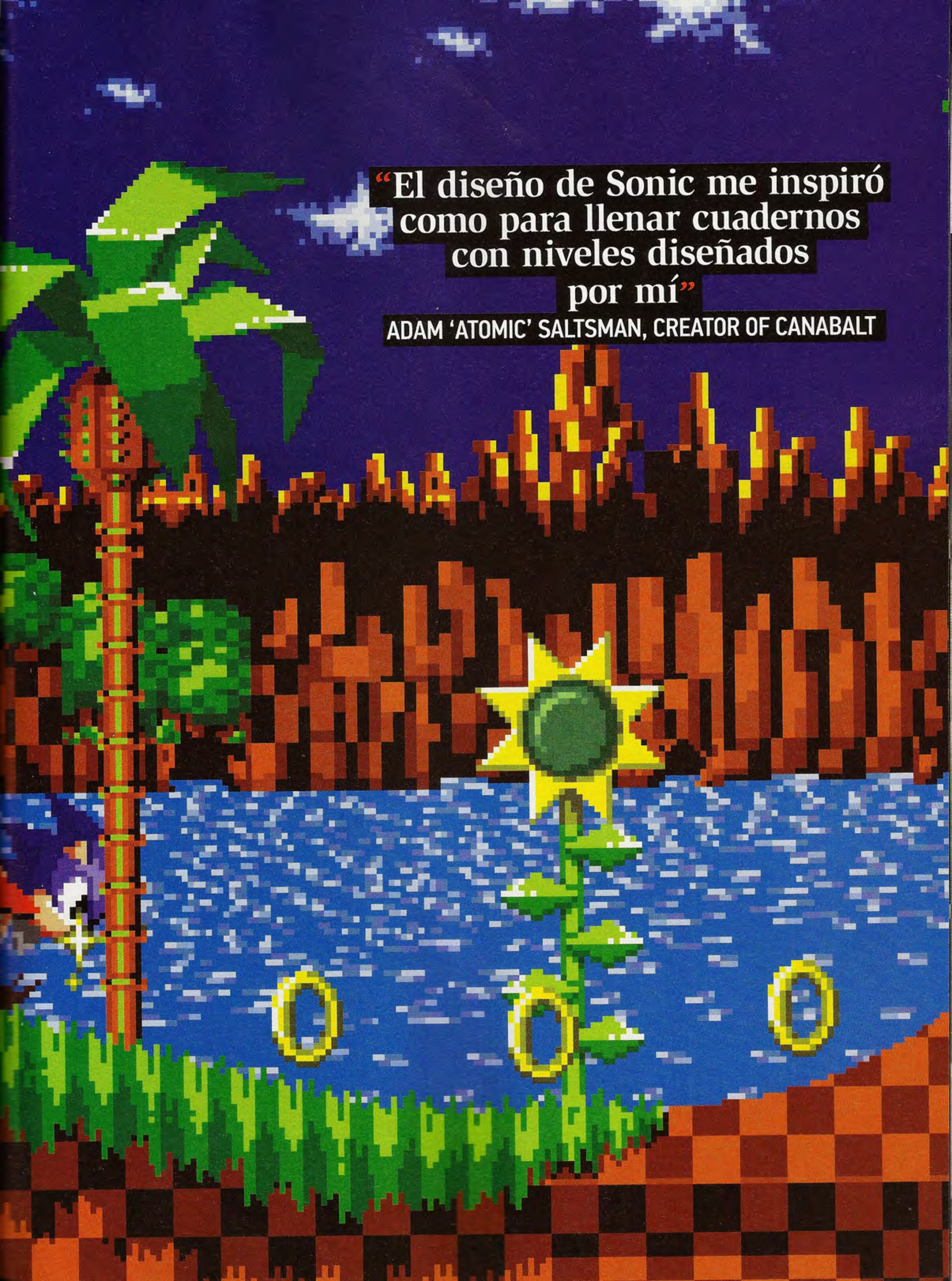


POR QUÉ ♥...

Sonic The Hedgehog

ADAM 'ATOMIC' SALTSMAN, CREADOR DE CANABALT

"Me resulta imposible desligar el primer Sonic *de SEGA de mi incremento de imaginación, por lo que pienso hoy en día de los juegos y por la simple y pura felicidad que me dio. En su momento también era una maravilla técnica y sigue siendo genial gráficamente, un anti-*Mario *en el mejor de los sentidos. Me maravilló el diseño de* Sonic, *incluso aunque fuera un escolar, y me inspiró como para llenar cuadernos con niveles diseñados por mí, con nuevos personajes, algo que hago a día de hoy para vivir.* Sonic *contribuyó directamente a dar vida a* Canabalt, *estaba claro, pues tuvo un gran impacto en mi vida. Ese cartucho no fue mi primer amor, ni mi mayor amor, pero la destreza y la artesanía que representa, la influencia que tuvo en mí como diseñador, el modo en que ha funcionado como referencia y juego con el que compararse... es el origen de mi amor por los juegos. Gracias, Sonic."*



"El diseño de Sonic me inspiró como para llenar cuadernos con niveles diseñados por mí"

ADAM 'ATOMIC' SALTSMAN, CREATOR OF CANABALT



ALIEN ISOLATION™

Vuelve el auténtico xenomorfo

HAN SIDO MUCHOS AÑOS DE AGUANTAR MARINES FORNIDOS, MALHABLADOS Y, SOBRE TODO, ARMADOS HASTA LOS DIENTES. MUCHOS AÑOS DE «CAZAS DE BICHOS», COMO ELLOS LAS LLAMAN. DE MASACRAR DECENAS DE ALIENS, MUTACIONES DE ALIENS, REINAS ALIENS Y ALGÚN QUE OTRO DEPREDADOR. PERO ESOS TIEMPOS QUEDAN ATRÁS. REGRESA EL AUTÉNTICO, EL ALIEN ORIGINAL.

No os voy a mentir: viajé hasta Londres temblando, aterrorizado ante la perspectiva de un nuevo y mediocre título de *Aliens*, pero al que jugaría estoicamente dentro de unos meses, y al que incluso llegaría a defender en público solo porque por sus niveles se deslizan unos cuantos xenomorfos, la inmortal creación de H.R. Giger para la película de Ridley Scott *Alien, el Octavo Pasajero*. Y temblaba porque sé reconocer mi drama: soy un fanático absoluto de todo lo que rodea a las películas y los videojuegos con Aliens a bordo, y no he comulgado con más ruedas de molino en mi vida que en lo que respecta a los videojuegos y los comics de *Aliens* (las películas se defienden todas bastante bien, incluso las dos divertidas verbenas en las que se enfrentan a Predator).

Sin embargo, la sorpresa que me esperaba al llegar a las oficinas de The Creative Assembly en Londres era mayúscula: el estudio no solo ha querido recuperar la atmósfera claustrofóbica, opresiva y de terror puro y casi abstracto de la primera película, con un solo Alien prácticamente indestructible, sino que lo ha bañado todo en una estética que es un absoluto paraíso para el fan de largo recorrido de las películas: ha partido de los diseños originales de *Alien, el Octavo Pasajero*, la película que lo inició todo, para replicar su atmósfera y estética de la forma más fidedigna posible. Aunque la Nostromo no puede volver por motivos lógicos, la mugre, las luces parpadeantes, los pasillos interminables, las paredes de plástico redondeado, los monitores infinitos que parpadean fósforo y la retrotecnología que hizo que la película

EL XENOMORFO que ha diseñado Creative Assembly es, según sus propias palabras, «el Alien original. Ni insectos ni mutaciones. Letal, terrorífico y creíble». Sus apariciones en pantalla se rigen por una sencilla ecuación: baja frecuencia y alto impacto. No verás mucho al monstruo, pero constantemente estarás sintiendo su amenazadora presencia, de precisión casi infalible.

de Ridley Scott funcionara como ciencia-ficción tosca y dura, pero y también como una inimitable película de casas encantadas, han vuelto. En *Alien: Isolation* no vas a ver ni un solo marine.

En The Creative Assembly no tienen miedo de pronunciar las palabras que Capcom lleva tanto tiempo esquivando para definir a sus propios *Resident Evil*, los juegos que, hace décadas, inventaron el género: *Alien: Isolation* es un survival horror. No tanto por la presencia de monstruos, el terror y el suspense, que eso está (y con una ambientación muy similar) en, por ejemplo, Dead Space, que encaja más bien dentro de los parámetros del género de acción con toques grotescos y de horror. Sino por la constante sensación de inferioridad ante una amenaza que no solo nos supera de forma extraordinaria, sino a la que tenemos que hacer frente con recursos limitadísimos. La famosa escasez de balas de los primeros *Resident*. Aquí lo comprobamos en la intensa demo del juego,

"Estamos en la ciencia-ficción de los setenta, donde los cosmonautas son más bien camioneros preocupados por el sueldo que recibirán al llegar a la Tierra"

controlando a una joven que no solo no tiene entrenamiento militar o no se construye un lanzallamas con un bote de desodorante y dos horquillas, sino que no tiene recursos a su alcance para protegerse. La única solución es huir.

Por ridículo que parezca, y aunque es dudoso que The Creative Assembly lo haya contemplado como influencia, *Alien: Isolation* tiene algo de ese predecesor subgenérico de los *survival*, tan japonés y exótico, que es el de las damiselas en peligro. *Clock Tower* o *Haunting Ground*, juegos en los que controlamos a una desvalida colegiala que huye sin descanso de un mostrencazo de lúbricas intenciones. Sus únicas opciones: correr o esconderse.

Nuestra heroína a menudo (al menos en la demo que hemos probado, y The Creative Assembly asegura que ese será el tono general del juego) tendrá que ocultarse entre las sombras o dentro de armarios. La sensación de impotencia y terror puro se desata cuando el terrible xenomorfo deambula olisqueando los pasillos de la nave y nuestra protagonista solo puede observarle desde los orificios de la puerta metálica de un armario.

Pero... ¿cómo ha llegado nuestra heroína a estar atrapada con este horror cósmico en estado casi puro? La protagonista de *Alien: Isolation* es Amanda Ripley, hija de la Ellen Ripley original, en sucesos que transcurren quince años después







de lo que vimos en *Alien, el Octavo Pasajero*, lo que sitúa la acción en un punto de la ficción entre la película de Ridley Scott y su secuela, *Aliens*. De hecho, Amanda Ripley es mencionada en la película de James Cameron solo para comentar que ha muerto ya anciana debido a las décadas que su madre ha pasado en animación suspendida. La figura de Amanda forma parte del canon narrativo de la franquicia, y de hecho, aparece en algún comic oficial de Dark Horse, pero no sabíamos hasta hoy qué había hecho tras la desintegración del Nostromo. Aquí lo tenemos: con la asistencia de un par de sus compañeros de trabajo en la corporación Weyland, para la que también trabajaba la tripulación del Nostromo, Amanda Ripley conocerá de primera mano los horrores a los que tuvo que enfrentarse su madre.

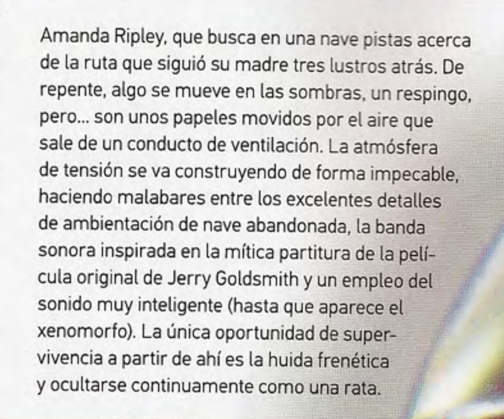
Esta vocación continuista es el rasgo más notable de *Alien: Isolation*, hasta el punto de que Fox, propietaria de los derechos de la serie, va a introducirla en el canon a respetar por futuros creadores que quieran inspirarse de forma oficial en la creación original de Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Ridley Scott y H.R. Giger. La decisión de acercarse a la historia original y al destino de una Ellen Ripley que aún no había tenido oportunidad de reivindicar su maternidad por la vía del exoesqueleto, mucho menos de tratar con presos en planetas-cárcel o descubrir los misterios de la clonación exhaustiva no tiene solo consecuencias argumentales o estéticas (véase el cuadro *Reconstruyendo Alien*), sino que traza una clara intención de The Creative Assembly en cuanto a la atmósfera y, a partir de ella, el género: estamos en el mundo de la ciencia-ficción de finales de los



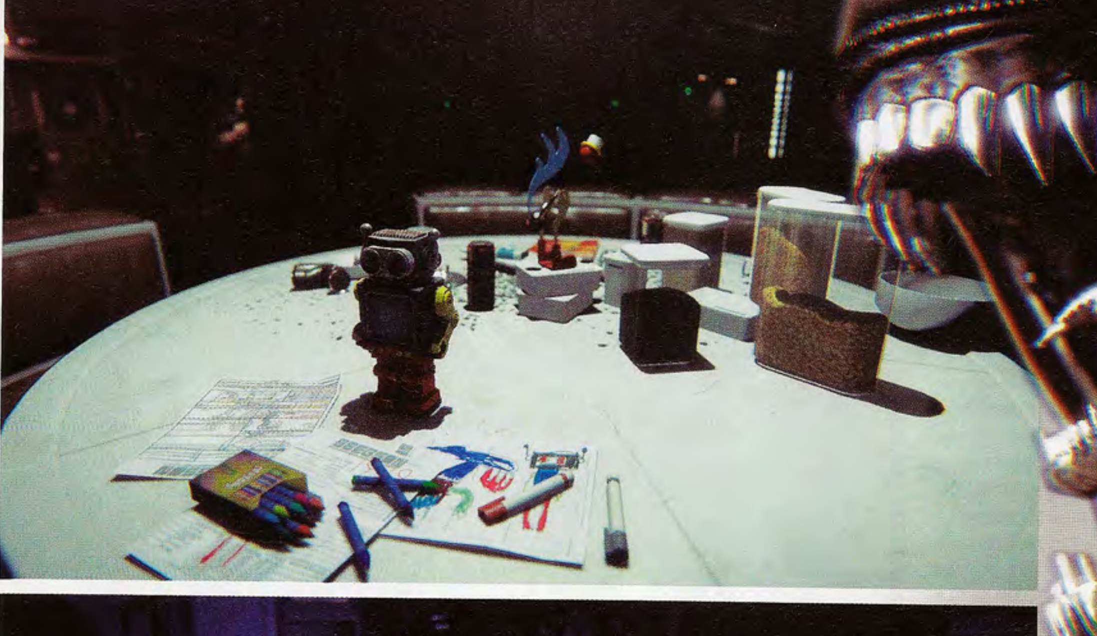
setenta, donde los cosmonautas son más camioneros preocupados por el sueldo que recibirán al llegar a la Tierra que de responder a señales de auxilio (o advertencia, quién sabe) desde planetas recónditos. The Creative Assembly nos contó que estaba interesada en un tipo de ciencia-ficción menos vinculada al megatón *space-operístico* de *Star Wars*, también de finales de los setenta, y mas en películas como *2001: una Odisea en el Espacio* o la *Solaris* original, a la que podríamos añadir la memorable *Atmósfera Cero*. Una ciencia-ficción alejada de la serie B, y que tiene un ritmo lento, apropiado para establecer un mundo de ficción creíble.

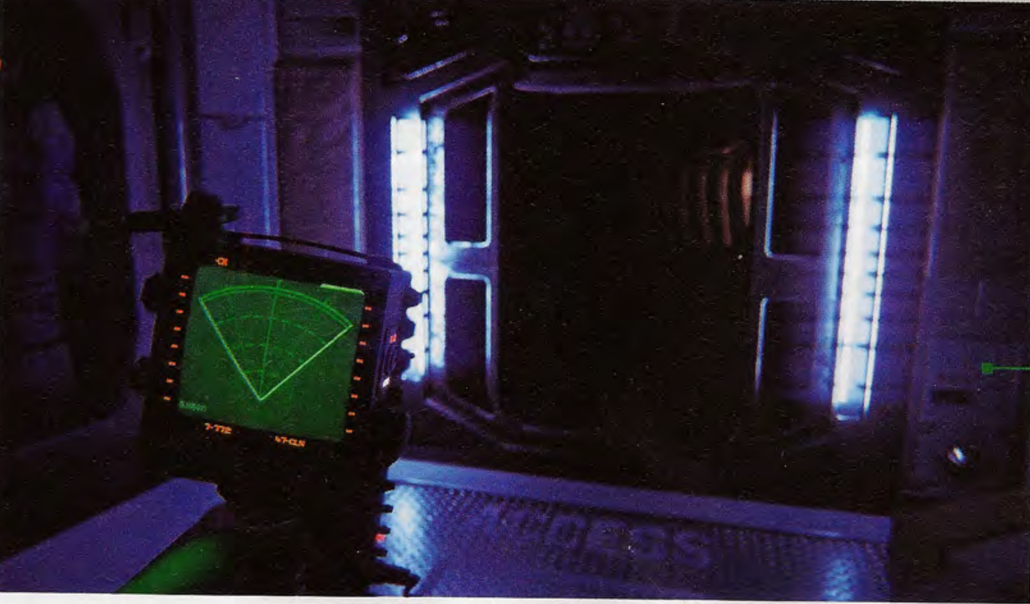
Pudimos ver cómo todo ello iba más allá de un mero farol de PR (la exposición inicial del estudio nos impresionó, pero no lo suficiente como para borrar de la memoria tantos juegos mediocres) en una demo jugable que funciona como una magistral mini-experiencia de horror psicológico en el espacio. En primera persona tomamos los mandos de

“La atmósfera de tensión se construye de forma impecable, con malabares entre los excelentes detalles de ambientación de la nave abandonada”

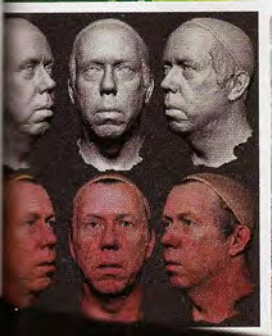


Amanda Ripley, que busca en una nave pistas acerca de la ruta que siguió su madre tres lustros atrás. De repente, algo se mueve en las sombras, un respingo, pero... son unos papeles movidos por el aire que sale de un conducto de ventilación. La atmósfera de tensión se va construyendo de forma impecable, haciendo malabares entre los excelentes detalles de ambientación de nave abandonada, la banda sonora inspirada en la mítica partitura de la película original de Jerry Goldsmith y un empleo del sonido muy inteligente (hasta que aparece el xenomorfo). La única oportunidad de supervivencia a partir de ahí es la huida frenética y ocultarse continuamente como una rata.





EL DETECTOR de movimiento está asociado en la memoria colectiva al equipamiento marine, pero ya en la película de Ridley Scott aparecía un rudimentario cacharro diseñado por los mecánicos de la Nostromo. Quince años después de aquello, el detector de la hija de Ripley es algo más sofisticado y señala objetivos, movimiento cercano y dirección a la que ir, como en un minimapa.





RECONSTRUYENDO ALIEN

Logos, mugre y cintas de vídeo

LA EXHAUSTIVA labor de recreación de la estética de *Alien, el Octavo Pasajero* por parte de The Creative Assembly puede calificarse de auténtico encaje conceptual de bolillos. Han desenterrado diseños originales de Giger y Moebius para la primera película, rehecho muchas de sus propuestas, asimilado y regurgitado ideas que en la película de Scott estaban en segundo plano, pero que tienen un valor desbordante como generadores de datos, trasfondo y atmósfera para la historia de este *Alien: Isolation*.

Un ejemplo: la propaganda industrial y corporativa. Para esta nueva historia, The Creative Assembly ha inventado una nueva compañía interesada en averiguar qué ha sucedido en el Nostromo, Seegson, prima hermana de la despiadada Weyland que lleva (o llevará, ya no sabemos) décadas intentando convertir a los aliens en las armas biológicas definitivas. Con el estilo de la propaganda de los setenta, The Creative Assembly ha hecho toda una serie de carteles y vídeos corporativos que podrán verse en las naves que va explorando Amanda.

Pero no es lo único que recuerda a los setenta: el lema «analógico, no digital» parece vertebrar todo el juego, y los objetos se han inspirado en los de la época en la que se filmó el primer *Alien*: los de los primeros pasos de la electrónica masificada, mucho antes de las televisiones de plasma o los monitores de ordenador.

Lo que nos lleva, indudablemente, a la estética de vídeo: los monitores reflejan esa idea que se tenía en los setenta de cómo sería el futuro: monitores minúsculos, monocromos, de fósforo, en los que aparecen crípticos mensajes robóticos sin parar, puntuados por voces de inteligencias artificiales desapasionados, al estilo de la M.A.D.R.E. del Nostromo. El equipo de The Creative Assembly llegó a grabar vídeos en VHS para sumarles de forma natural ese filtro típico de la falta de *tracking* y la imagen saltarina que todos los que pasamos de los treinta años conocemos perfectamente. Es decir, el equipo creó secuencias cinemáticas, por ejemplo, para que se vieran en los monitores que aparecen en *Isolation*, y luego los grabaron con una cámara de vídeo analógico para reproducirlos en un VHS y redigitalizarlos de vuelta al juego. Una molestia que se traduce en un estilo visual único: la guinda son los puzles que tiene que resolver Amanda o los efectos de paso del juego a los menús de opciones o el mapa, donde las típicas interferencias del vídeo harán temblar y parpadear la pantalla.

No solo la electrónica ha pasado por esas traducciones a la ciencia-ficción de los setenta: la equipación de los astronautas, por ejemplo, es la misma que la que tenían en la película de Ridley Scott. Cuando The Creativae Assembly revisó los diseños originales de la película comprobó que, por ejemplo, los trajes de astronauta que había inventado Moebius eran tan radicalmente modernos que se sostienen a la perfección en términos de estilo y credibilidad en la actualidad. Exactamente igual que los cómodos monos corporativos que los personajes llevan en el día a día dentro de las naves: cada uno de esos elementos se han respetado al dedillo en *Alien: Isolation*.

The Creative Assembly nos cuenta también cómo Fox les envió absolutamente todo el material que tenían en los almacenes sobre la película, y así encontraron una bobina con efectos de sonido que nunca se había empleado y que permanecía inédita. Por supuesto, esta bobina ha encontrado hueco en la producción, convenientemente ampliada y remasterizada, del mismo modo que la regrabada banda sonora incidental.

La sensación final ante estas decisiones de diseño es de extrañeza: era lógico que en *Alien: el Octavo Pasajero* la estética de los setenta bañara todo, incluso en la representación del futuro (o como decía Mauro Entrialgo en *El Demonio Rojo*, esas bragas que solo pueden ser de los setenta), pero The Creative Assembly se ha metido en un embolado considerable al usar una estética del pasado para reflejar un mundo del futuro. El resultado es intrigante y distancia al juego de un mero pegatiros. *Alien: Isolation* es, además de un *survival horror* prometedor y un homenaje a una franquicia mítica, un trabajo de diseño creativo absolutamente insólito.





«Este es el juego de Alien que siempre quisimos hacer»

GARY NAPPER
Lead designer

JUDE BOND
Lead artist designer

- ¿CÓMO HA SIDO LA PREPARACIÓN PARA «ALIEN: ISOLATION»? ¿LLEVÁIS MUCHO TIEMPO CON ÉL?

- Llevamos dos años trabajando en el título. Es el juego de *Alien* que siempre quisimos hacer, y desde el principio hemos estado entusiasmados con la idea de llevar al público un juego diferente sobre el monstruo. Hemos visto muchos juegos de *Aliens* basados en la acción, queríamos devolver a la criatura a sus orígenes dentro de un contexto misterioso y aterrador.

- ¿ES COMPLICADO TRANSMITIR AL JUGADOR LA IDEA DE QUE NO DEBE ENFRENTARSE CON LOS MONSTRUOS, SINO HUIR DE ELLOS?

- Sí, es complejo. Es difícil transmitir la sensación de terror constante al espectador, hacerle creer que está en peligro. Desde el punto de vista del diseño, tienes que conseguir que el jugador se comporte de la forma que deseas, escondiéndose y huyendo cuando aparezca el monstruo. Que no se le pase por la cabeza liarse a tiros. En ese sentido, es muy satisfactorio cuando vemos que la gente que prueba el juego tira el arma y corre a esconderse cuando oye un ruido. Esa es la sensación que buscamos.

- ¿HASTA QUÉ PUNTO CREÉIS QUE ASUMÍS UN RIESGO HACIENDO UN JUEGO DE TERROR Y NO OTRO TÍPICO «ALIENS» DE ACCIÓN?

- En el ámbito de los Triple A es complicado sacar adelante un juego de terror, los estudios de mercado y las listas de éxitos dicen que la gente prefiere disparar a la cabeza a los zombis antes que esconderse de ellos. Sin embargo, creemos que este es el juego de *Alien* que no solo que queríamos hacer nosotros, sino que es el que la gente quiere que se haga. Cuando aún no podíamos desvelar la temática del juego, leíamos en Internet, o incluso nos decían amigos directamente *«Alguien debería hacer un juego de Alien de auténtico terror, como la primera película»*. Y nos teníamos que morder la lengua: ¡eso es exactamente lo que estábamos haciendo! Además, es un placer revisitar esa estética y diseño, de una de las mejores películas de la historia: los efectos y la ambientación siguen muy frescos son perfectamente válidos ahora mismo.

- ¿SIEMPRE QUISISTEIS QUE EL ARGUMENTO GIRARA EN TORNO A LA HIJA DE RIPLEY?

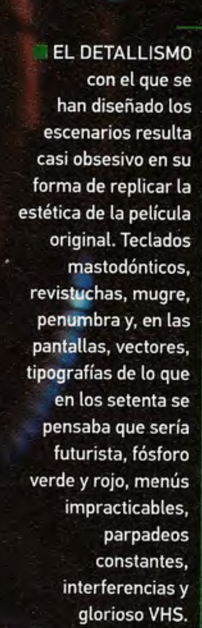
- Sí. Desde el punto de vista argumental, era la más interesada en averiguar qué podía haber pasado con la tripulación del Nostromo. Eso nos permitía volver sobre la historia original, pero sin necesidad de reescribir nada, solo aprovechando zonas del argumento que quedaron sin explicar en su momento.

- HABLANDO DE COSAS SIN EXPLICAR, Y A PESAR DE LOS ESFUERZOS QUE HAN HECHO PELÍCULAS COMO «PROMETHEUS» POR INDAGAR EN LA MITOLOGÍA DEL PRIMER «ALIEN», ¿DARÉIS VOSOTROS DATOS SOBRE LA DE LOS MONSTRUOS?

- No, queremos que Alien siga siendo una criatura enigmática y que suscite un montón de preguntas. No hablaremos del planeta en el que cayó la Nostromo, ni qué había allí.

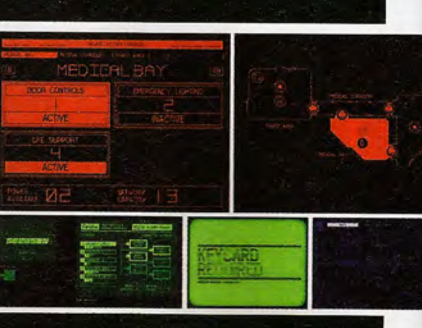
- LA DEMO QUE HEMOS VISTO PARECE MUY ACABADA, PERO EL JUEGO NO SALE HASTA FINALES DE 2014. ¿QUÉ OS QUEDA POR HACER?

- El juego está prácticamente finalizado, pero aún nos quedan seis meses para pulirlo, lo que nos da margen para corregir errores y seguir mejorándolo. Hemos reunido un equipo completamente nuevo en The Creative Assembly para este juego y estamos muy contentos con el resultado: hemos conseguido a gente procedente de otras áreas, como el cine, los mejores en sus campos. Y se nota.



EL DETALLISMO con el que se han diseñado los escenarios resulta casi obsesivo en su forma de replicar la estética de la película original. Teclados mastodónticos, revistuchas, mugre, penumbra y, en las pantallas, vectores, tipografías de lo que en los setenta se pensaba que sería futurista, fósforo verde y rojo, menús impracticables, parpadeos constantes, interferencias y glorioso VHS.





El detector de movimiento se convierte en una herramienta imprescindible y habrá que estar atentos a los datos que ofrece: zonas a las que dirigirse para desbloquear esclusas o solventar pequeños puzzles al estilo de los hackeos de los *Bioshock*, dirección desde la que puede aparecer el Alien... el sigilo total es imprescindible, hasta el punto de que escondiéndose dentro de las taquillas, Amanda puede contener la respiración si lo desea el jugador para pasar más desapercibida.

"El Alien rastreará los escenarios sin seguir rutas prefijadas. Son sus "sentidos" los que le indicarán dónde se encuentra Amanda"

El Alien rastreará los escenarios sin seguir rutas prefijadas (lo garantizamos: morimos una veintena de veces y no hubo manera de memorizar sus paseos). Son sus "sentidos" los que le indicarán dónde se encuentra Amanda: el bicho no tiene ojos, como es bien sabido, así que el sonido será una imprescindible arma de orientación para el alienígena. El sigilo total por parte del jugador será vital para su supervivencia. Por lo que nos cuenta The Creative Assembly, el Alien también aprenderá de las acciones del jugador: no tenemos demasiados detalles sobre el particular, pero parece que no habrá zonas seguras o rincones donde el Alien no pueda husmear. Cada nueva partida vendrá modificada por la experiencia del monstruo en acosos anteriores.



Fue en la demo donde pudimos comprobar el extraordinario trabajo de diseño que se ha llevado a cabo con la creación de Giger, ya que se ha desechado la imagen del Alien más similar a un reptil o una cucaracha que popularizaron películas como *Aliens* y los posteriores videojuegos, y se vuelve al depredador elegante, enorme e implacable de la primera película. The Creative Assembly ha usado los movimientos del Alien para dotarle de personalidad y ha diseñado de cero muchos de ellos, ya que en *El Octavo Pasajero*, debido a las limitaciones de efectos de la época, el monstruo apenas se movía. Cómo anda, cómo se comporta la enorme cola que le sirve de apoyo, cómo examina los rincones y cómo busca a Amanda son actitudes que han sido creadas casi desde la nada y con un mimo insólito por el equipo de casi cien personas con el que cuenta para este proyecto The Creative Assembly.

Es complicado disimular el entusiasmo que puede despertar *Alien: Isolation* en un devoto no ya solo de la franquicia *Alien*, sino del género del *survival horror*. Después de unos años dubitativos, en los que el miedo en pantalla en un estado más puro se tocaba de forma tangencial, gracias al regreso de Shinji Miksјami al género con *The Evil Within* y de esta inquietante aportación al terror cósmico de Sega, parece que viviremos un 2014 propicio para el escalofrío digital.

JOHN TONES

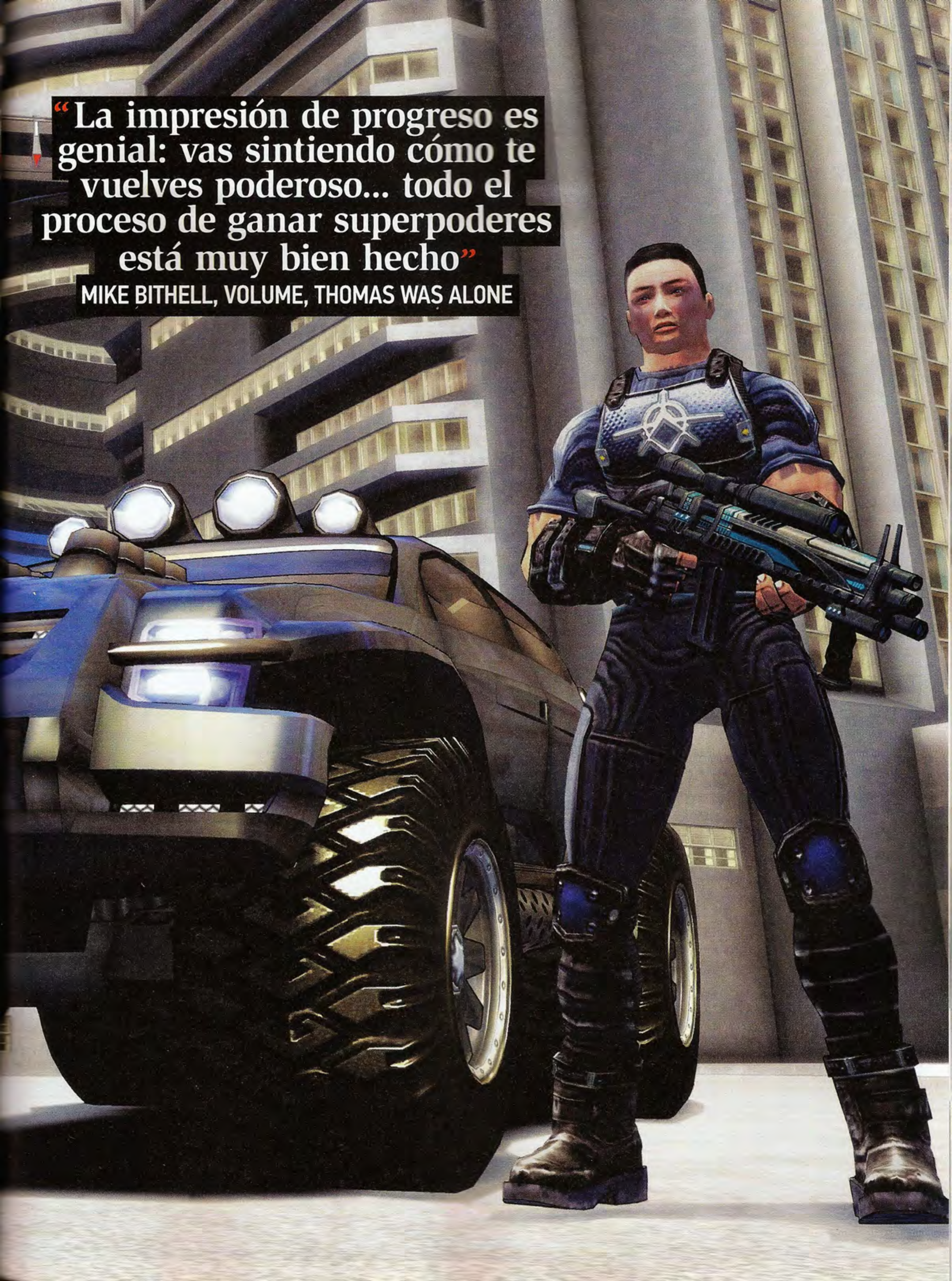


POR QUÉ ❤...

Crackdown

MIKE BITHELL, VOLUME, THOMAS WAS ALONE

El Crackdown *original fue realmente bien recibido y también fue una de las mejores experiencias de sandbox que he tenido. La impresión de progreso es genial: vas sintiendo cómo te vuelves poderoso... todo el proceso de ir consiguiendo superpoderes estaba muy bien hecho. No creo que ningún otro juego haya conseguido hacerlo de forma tan inteligente, empezando por lanzar cosas pequeñas para luego levantar furgonetas. Lo mismo con los saltos y el planeo. En su núcleo,* Crackdown *era demasiado bueno.*


"La impresión de progreso es genial: vas sintiendo cómo te vuelves poderoso... todo el proceso de ganar superpoderes está muy bien hecho"
MIKE BITHELL, VOLUME, THOMAS WAS ALONE



66
72
76
69
57
70
56
68
71
62
UN VISTAZO A LOS JUEGOS DE ESTE AÑO
2014: AÑO UNO
MAD MAX
DYING LIGHT
WOLFENSTEIN
MIRROR'S EDGE
THE CREW
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
MAD MAX
SMASH BROS PARA 3DS
FALLOUT 4
THE ORDER 1886
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
WATCH DOGS
THE WITNESS
DESTINY
TITANFALL
INFAMOUS: SECOND SON
SMASH BROS PARA WII U
THE WITNESS
THE ELDER SCROLLS ONLINE
DRIVECLUB
YAIBA: NINJA GAIDEN Z
THIEF
THE CREW
WATCH DOGS
FABLE LEGENDS
THE WITNESS
MARIO KART 8
DRAGON AGE INQUISITION
STRIDER
SMASH BROS PARA 3DS
THE ORDER 1886
MAD MAX



SI ERES DE LOS QUE ESTUVIERON TODO 2013 ESPERANDO PACIENTEMENTE LAS NUEVAS CONSOLAS, 2014 SERÁ EL PRIMER AÑO EN EL QUE LES DARÁS UN USO EXTENDIDO. AHORA QUE LAS CARTAS ESTÁN SOBRE LA MESA, PODEMOS HABLAR DE VERDAD DE LOS JUEGOS QUE SE NOS VIENEN ENCIMA DURANTE LOS PRÓXIMOS 12 MESES. NO ESTAMOS MUY SEGUROS DE SI SE ABANDONARÁ PRONTO LA SEGURIDAD DE PS3 Y 360 POR VERSIONES CON MEJORES GRÁFICOS O UNOS POCOS TÍTULOS EXCLUSIVOS, PERO UNA COSA ESTÁ CLARA: JUEGOS HAY.



DESTINY

ODISEA EN EL ESPACIO

DESTINY ES LA PRIMERA IP ORIGINAL DE BUNGIE DESDE QUE LANZARON HALO HACE DIEZ AÑOS. DAVID DAGUE, SU COMMUNITY MANAGER NOS REVELA LOS NUEVOS OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Plataforma: PS4, XBO, PS3, 360 **Compañía:** Activision **Estudio:** Bungie **Lanzamiento:** 9 de septiembre

Por una vez en la loca cronología de la histeria analítica de Internet, alguien se olvidó de prestar atención. Dos años después del éxito multimillonario de *Halo 3*, miles de soldados de sillón empezaron a estar inquietos pensando en la próxima batalla. Por ello, llamaron a Bungie poco después para desarrollar de nuevo para su popularísima franquicia ci-fi, viéndose así atrapados en un ciclo de producción interminable que casi exigía un *Halo* cada año.

Halo: ODST fue el resultado, un alto en el camino notable y que ofrecía una historia sobre unos hechos que culminarían con la llegada de *Halo: Reach* un año después. Resguardarse en la periferia de su propia saga fue algo muy inteligente, pues sugería que Bungie quería ir apartándose gradualmente de su obra para poder despedirse para siempre del Jefe Maestro. Poco después veríamos el 'Destiny Awaits', que sentenciaba una imagen nada descriptiva en la que figuraba la ahora ya familiar esfera blanca.

> "QUERÍAMOS CREAR UN LUGAR TAN REAL PARA LOS JUGADORES COMO SU PROPIA CASA"

"Empezó con una idea", dice David Dague (aka Deej), community manager y voz del estudio. "Con *Destiny*, queríamos crear un lugar tan real para los jugadores como su propia casa, solo que mucho más divertido de explorar. Queríamos llenar ese mundo con acción y misterio, hacer que pareciese vivo. Jason Jones [cofundador de Bungie y director de diseño] no podría haberlo dicho mejor: el único límite para nuestra »





Cada uno de los planetas y espacios de *Destiny* tiene sus propios enemigos a los que combatir.

ambición ahora es nuestra imaginación. Crear el mundo de *Destiny* desde cero ha sido una experiencia realmente liberadora".

Que lo describan como un 'mundo' es gracioso dado que Bungie ha elegido los astros de nuestro sistema solar como hogar de su nuevo juego de épica y ciencia ficción. Arranca 700 años en el futuro, cuando la humanidad ha sido arrasada tras intentar colonizar los planetas y lunas vecinos donde varias razas alienígenas y hostiles cazan a los pocos que quedamos. Sobrevivimos gracias a la protección de un orbe blanco conocido como El Viajero que permanece sobre la Tierra, donde los últimos defensores de la raza humana combaten a sus verdugos extraterrestres.

Esta sinopsis, propia de un análisis de web de videojuegos, no se encuadra fácilmente bajo una narrativa clásica. El estudio ha dejado muy claro que a estas alturas *Destiny* tendrá poco de 'historia de Bungie', pero sí mucho de lo que el propio jugador vaya haciendo, liberando así el mundo que han creado y a aquellos que lo van a habitar en lugar de imponer una trama convencional y por niveles. Para no caer en un montón de ideas manidas de un modo u otro, optaron por correr un riesgo para sorprender al jugador y para intentar reformular la narrativa del videojuego, dejando que otros crearan momentos únicos y realmente inesperados.

"Nos hemos puesto unas metas épicas que nos han hecho las cosas difíciles", revela orgulloso Dague mientras nos guía por el proceso de creación de un nuevo mundo que han estado produciendo durante años. "Nuestros artistas se lo han pasado en grande manejando tantos elementos de fantasía y de ciencia ficción para concebir la imaginería que daría luego forma a este universo. La Torre es un buen ejemplo de ello. Los guardianes son más caballeros medievales que soldados modernos y vigilan la última ciudad desde las murallas de su fortaleza. Con El Viajero flotando misteriosamente sobre La Ciudad, se abren un montón de importantes preguntas que los jugadores resolverán por el sistema solar. Los artistas de escenarios han trabajado con los conceptuales en todo momento, y así los espacios que estamos creando con nuestras herramientas de nueva generación siguen a pies juntillas un punto de vista que hemos denominado 'Ciencia Ficción Mítica'. En ella, lo mejor de la humanidad ha sido reclamado de vuelta por la salvaje naturaleza del universo que intentó conquistar".

Antes de la caída de la humanidad, nuestra expansión por las estrellas buscaba convertir los distantes planetas en mundos habitables. Del mismo modo, Bungie vio una oportunidad para explotar una jugosa idea, la de reimaginar planetas vecinos como ruinas de ciencia ficción, creando así entornos a la vez imaginarios y tangibles. Y aunque solo un puñado de ellos han sido revelados hasta el momento, el universo de *Destiny* recogerá todos los planetas del sistema solar, varias lunas, algunos asteroides y otros tantos puntos de interés de la misma Tierra.

"Movernos por nuestro sistema ha sido realmente divertido", apunta Dague. "Tenemos un buen número de sitios que los jugadores conocen pero que ahora están llenos de cosas. Por mucho que hayamos visto fotografías de la superficie de Marte, Venus o la Luna, no los hemos visto colonizados. Uno de los grandes temas de *Destiny* será explorar las ruinas de las civilizaciones perdidas hace tiempo tras la Edad Dorada. Gracias a las nuevas herramientas para crear mundos, nuestros artistas de entornos han vivido su propio viaje para concebir esos lugares. Ahora pueden trabajar mucho más rápido y crear las ubicaciones más grandes que jamás hayamos dado a los jugadores. Y las hemos creado para reflejar el abandono pero para que aún mantengan un atisbo de esperanza y de redención. Ha sido un interesante desafío".

La idea de una aventura espacial definitiva es lo que tanto ha excitado al público: poder tener una misión y un vasto océano de estrellas por explorar junto a otros miles de intrépidos exploradores. Convertirse en un Guardián (el nombre dado a los últimos terrestres que siguen luchando) exige que consigas cierta identidad para tu avatar, empleando el completo juego de herramientas de

CLASE MAESTRA

Estas son las clases jugables de Destiny

Por el momento, hay tres guardianes confirmados para el lanzamiento de *Destiny*: el Cazador, el Titán y el Hechicero. Cada uno tiene su propio 'sentido de la moda', sus habilidades y afinidad con un tipo de arma. Bungie ha insistido en que estarán muy bien equilibrados.



EL TITÁN

La tropa pesada de libro. Los titanes son conocidos por su origen noble – los primeros titanes construyeron el muro que protegió la última ciudad de la humanidad y dieron su vida por defenderla. Son parecidos a los spartans de *Halo* y tienen una armadura pesada que les cubre de la cabeza a los pies cual típico marine del espacio de ci-fi. En los vídeos, hemos visto que puede hacer un doble salto y realizar un golpe de área, el 'Puño del Caos', que lanza por los aires a los enemigos que haya alrededor.



EL HECHIZERO

Tras años estudiando al enigmático Viajero, el Hechicero ha aprendido a canalizar parte de su poder para conseguir habilidades casi mágicas. Con largos abrigos y un énfasis en lo arcano, el Hechicero es el caballero Jedi de este juego, solo que en lugar de usar la Fuerza, los hechiceros emplean el poder del Sol para lanzar llamaradas, toquetear la gravedad para levitar en el aire o lanzar cohetes de energía pura creados de la nada.



EL CAZADOR

Los cazadores fueron vagabundos, lobos solitarios que se adentraban en sitios abandonados de la galaxia y se dedicaban al pillaje. Ahora, son los exploradores del universo de *Destiny*, y tienden a acabar con los adversarios desde la retaguardia, protegiéndose solamente con su sigilo. La capucha, la armadura ligera y una habilidad para sobrecargar sus armas varios niveles de potencia les convierten en francotiradores temibles que también combaten a corta distancia con pistola y con machete.

personalización, mientras que la posibilidad de usar diferentes slots para personajes permitirá a los usuarios probar estilos de juego distintos sin sacrificar su progreso.

Hay tres razas para elegir, aunque hemos de mencionar que la cara del usuario solo se ve en los espacios sociales al margen del combate y donde te mueves sin necesitar un casco. Los Humanos son los más desamparados en *Destiny*, una raza frágil que lucha por recuperar un atisbo de civilización tras El Colapso, el evento catastrófico que erradicaría progresivamente a casi toda la humanidad. Los Despertados sobrevivieron en condiciones similares, pero se mantienen escondidos y son prácticamente una presencia etérea del sistema solar. Finalmente, los Exo, unas fuerzas robóticas creadas por los humanos en su Edad Dorada, donde la tecnología humana tocó techo.

"*Destiny* es nuevo para nosotros en tanto que todos los jugadores se verán como el centro de su historia", explica Dague. "El personaje principal del juego lo has creado tú, y tu Guardián vivirá una cantidad de momentos únicos que revelarán los secretos de este misterioso universo que hemos hecho".

Aun así, Bungie recela de explicar si la experiencia central de *Destiny* no será demasiado distinta de lo que sus fans están acostumbrados. "Te ponemos en el rol de un héroe", sigue Dague. "Te lanzamos en medio de situaciones desesperadas donde combatirás contra rarezas que te sobrepasan, y te damos algo significativo que proteger ante unos enemigos que son divertidos de combatir. En ese sentido, quienes hayan disfrutado de nuestras historias previas encontrarán muchas similitudes con los temas de *Destiny*. A la vez, nos morimos por contar aquellas historias que los jugadores escribirán juntos a medida que sus guardianes choquen en encrucijadas de sus respectivos viajes o se alíen para trabajar en un evento público".

Pese a todo lo que *Destiny* promete ser, en su interior sigue siendo ese tipo de shooter preciso y en primera persona que ha dado al estudio su nombre en el panorama de los grandes desarrollos. Por mucho que eviten decir su nombre cada vez que les preguntamos, hay una inconfundible sensación en su jugabilidad que apunta directamente a su legado de combates rápidos y arsenales absurdos, a *Halo*. Aunque *Destiny* lleva esos principios a un terreno mucho más amplio, Bungie no considera que hayan creado un ejército de Jefes Maestros con armaduras personalizadas y conciben el proyecto como una oportunidad para "evolucionar [su] seña de identidad" y para crear una experiencia unificada que viva de la interacción de los jugadores.

Preguntamos si, al eliminar las actuales barreras entre la campaña para un jugador y el multijugador, se crean problemas de comunidad y de narrativa que en un shooter más tradicional no existen. "No hay tantos desafíos como oportunidades, la verdad", responde directo Dague. "En muchos sentidos, este es el juego que Bungie siempre ha querido desarrollar. Creemos que cualquier cosa es más divertida haciéndola con amigos, y hemos visto estas cosas en nuestros juegos previos. Con *Destiny*, hemos tomado esto y lo hemos puesto en el centro de la experiencia".

La clave está en tener eventos y objetivos que son demasiado grandes para superarlos con un solo Guardián. Es el mismo incentivo que con las *raids* de los MMO (aunque Bungie no considera su juego parte de ese género), la idea de que hace falta un grupo de gente para conseguir la ventaja táctica necesaria para vencer en los escenarios más complicados.

La elección de clase es entre Titán, Hechicero y Cazador, aunque ninguna define tanto cómo juegas como lo hace el estilo en el que te centres una vez escogida la clase. Cada Guardián tiene estilos específicos de su clase, cada uno con un árbol de habilidades cuyas ramas ofrecen habilidades, tipos de armas y perks únicos. Habrá multitud de estilos para adquirir. Con 20

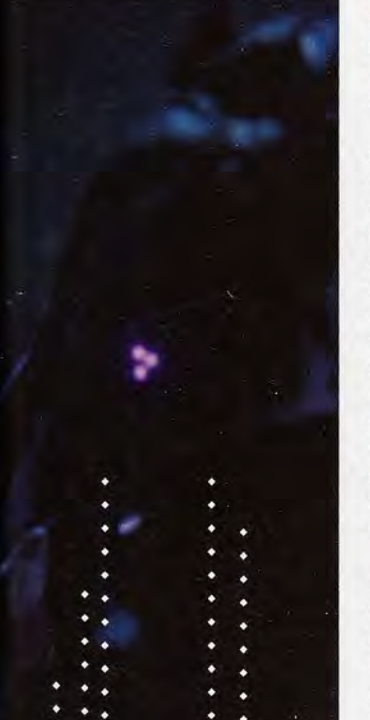
CAMPO DE ACTIVISION

Cuando Bungie dejó *Halo* en las capaces manos de 343 Industries, el estudio también se alejó de Microsoft para poder producir juegos multiplataforma. Acabaron en Activision con un contrato para cuatro juegos en torno a *Destiny* que supuestamente verán la luz en esta generación. Esto nos preocupaba porque Activision es famosa por canibalizar sagas a una velocidad bestial, pero a medida que *Destiny* iba mostrando más elementos de su jugabilidad y de su mundo, quedaba más claro que no iba a ser una amenaza para *Call Of Duty* ni su cuota de mercado, que están más amenazados ahora mismo por *Titanfall*, sinceramente. Aun así, seguimos manteniendo cierta sensación de miedo y esas menciones sobre las microtransacciones nos ponen los pelos como escarpias. Solo queremos algo tan bueno como *Halo*, ¿es mucho pedir?





Bungie ha citado los dibujos de los ochenta como una influencia para sus monstruosas criaturas. ¿Eing?



"Eso no significa que los jugadores no tengan que pensárselo bastante antes de tomar una decisión. Queremos que los jugadores exploren diferentes formas de vencer a los enemigos y de completar las misiones. Esto va más allá del amplio espectro de opciones de personalización y de mejoras del también vasto arsenal. A medida que un Guardián progresa en su aventura, también obtendrá nuevas armaduras y equipo que cambiarán su forma de pelear. Las nuevas habilidades mejorarán su estilo de combate y el modo en el que se plantea cada situación. Nuestro objetivo no es que un jugador se enquiste con un equipo, sino que salga constantemente de su zona de confort para probar los diferentes y siempre cambiantes caminos de *Destiny*".

La humanidad tiene alguna probabilidad de supervivencia gracias su arsenal de armas, pero Bungie también se ha molestado en ponérselo difícil al mejorar la manera en la que su IA se comporta, adaptándola a un mundo abierto y con múltiples jugadores.

"En *Destiny*, hemos trabajado para crear enemigos que trabajan en equipo para atacarte hasta que te retires al espacio", comenta Dague. "Los guardianes sensatos atacarán en equipo. Todo grupo de buenos guerreros tendrá también sus propias estrategias.

"NUESTROS LÍMITES SOLO RESPONDEN A NUESTRA AMBICIÓN. AHORA, SOLO NOS DEBEMOS A NOSOTROS MISMOS, A NUESTROS FANS Y A NUESTROS SUEÑOS"

niveles de mejoras por clase, el punto clave que lo diferenciará de otros sistemas de clases, es que puedes cambiar de una a otra como si fueran armas. Puedes tener, de hecho, un conjunto de estilos preparados para afrontar situaciones específicas y cambiar en el momento adecuado entre uno y otro.

Eso sí, los tiroteos serán siempre el núcleo de la jugabilidad, da igual la clase elegida. Los hechiceros pueden usar un amplio rango de magias y hechizos, pero eso no impide que puedan estallar cabezas con la escopeta. Por supuesto, cada clase sigue estando ligada a un arquetipo: el Hehicero es una clase de apoyo que puede centrarse en sanar o reforzar a compañeros. El Titán es una tropa pesada que hace mucho daño a corta distancia y que aguanta muchos golpes. Por su parte, el Cazador está entre medias, con ataques místicos y habilidades para hacer daño a distancia. Y esto es solo el principio. Mientras exploras el universo buscando secretos, descubrirás armaduras y armas que mejoren la efectividad de la clase seleccionada. Solo necesitas unos pocos elementos más para completar tu equipo: tu acompañante manejado por la IA, que resuelve problemas prácticos como iluminar cuevas; también hay un vehículo de tierra y una nave espacial que otros jugadores pueden ver para unirse a tu partida.

La idea que unifica todos los objetos, equipamiento y vehículos es la de la personalización de *Destiny*. La mayor parte del botín que descubras tendrá una historia detrás y cualidades míticas, por lo que podrás identificar la capacidad de un jugador echando un solo vistazo a sus armas y armadura. Dague deja claro que, aunque es inevitable que los jugadores tengan sus preferencias, habrá un montón de razones para experimentar con otras clases y equipo. "¿Tendrán los jugadores un tipo favorito de pistola? Esperamos que sea así, sinceramente, pero eso no lo es todo", contesta Dague con bastante entusiasmo.

Concebir grupos de enemigos que trabajen mejor entre sí ha sido algo divertido y sorprendente para nuestros testers. En cada juego que hemos hecho, los aliens que se combatían para sobrevivir eran un ingrediente fundamental. La mayor parte del tiempo la pasabas pensando en ellos. Toda victoria, por pequeña que fuera, era satisfactoria, y ahora seguirá siéndolo".

"Las razas alienígenas que combates en *Destiny* no son simple carne de cañón", añade Dague. "Son personajes en su propia aventura. Cada uno de ellos tiene unas motivaciones que lo han llevado a estar donde está. Todos luchan, y mueren, de formas inesperadas. Sus personalidades y sus culturas se notan en cada decisión que hemos hecho, incluyendo la animación, los efectos de sonido, el diseño de armas, el lenguaje, la arquitectura...".

Explorar para conocer a estos antagonistas es otra faceta del juego que Bungie espera que entretenga a los jugadores, que formarán equipos espontáneos (o que se organizarán con amigos) para jugar la historia. Habrá también áreas públicas donde ocurrirán batallas a larga escala. Una la vimos en la demo del E3, donde un Caído (la raza de piratas espaciales) peleaba montado en un tanque bípedo contra un buen número de jugadores sobre los monolíticos muros de la Vieja Rusia. El número de personas en estas áreas estará limitado al desafío en cuestión pues, por impresionante que suene, *Destiny* funciona sobre un único servidor, donde todos los jugadores compartirán siempre el mismo mundo y el matchmaking se ejecutará de fondo y sin parones.

Al final, es el jugador el que decide si quiere interactuar con otros guardianes que habitan el mundo, elegir si se embarca en una campaña solo y sin participar en las batallas abiertas, o en otros acontecimientos parte de la interacción social del juego. Bungie quiere que todo el mundo disfrute de la historia, no importa cómo se juegue. "Los jugadores de *Destiny* deben esperar una trama »

EXPLORA EL UNIVERSO

NO TODOS LOS LUGARES QUE VISITES TE PARECERÁN AJENOS

En Bungie son expertos en mezclar mitologías fantásticas que se expanden más allá de planetas y sistemas solares con una historia y una noción de escala desorbitada. *Destiny* se adecúa perfectamente a esta definición y, como guardián, viajarás por el espacio conocido del sistema solar buscando botines y armas en mundos que prometen ser más intrincados y detallados que ninguna otra historia de ciencia ficción del medio.



VENUS

Ray Bradbury sonreiría al ver que un videojuego ha imaginado Venus como él lo hizo en uno de los cuentos de *El Hombre Ilustrado*. Bajo la niebla del astro, antes dominado por los programas científicos más avanzados de la humanidad y ahora abandonado tras la aparición del Viajero, ha sido reclamado por una raza robótica indígena, los Vex, que veneran una torre con fanatismo religioso; y por el duro ecosistema, cuyos océanos y junglas han engullido las estructuras creadas por el hombre.

LA TORRE



No es un secreto que *Destiny* tiene notables influencias medievales y de la Orden los Caballeros Templarios en su diseño. La base principal, La Torre, es el más claro ejemplo. Este desorbitado monolito sirve como hogar de los Guardianes, que pueden hacer sus compras con seguridad, cobrar recompensas, pactar misiones y quedar con otros jugadores para organizar expediciones. Cada clase tiene un área exclusiva con opciones únicas, creando así cierto sentido de hermandad entre clases.



MARTE

El planeta rojo estuvo habitado por una bulliciosa y gigantesca metrópolis, con cielos tomados por los edificios kilométricos al estilo de Nueva York. Pero la arena roja es imparable y la falta de mantenimiento ha sepultado todo bajo las dunas. Solo las plantas más elevadas de los rascacielos permanecen a la vista y sirven como punto de entrada para las claustrofóbicas entrañas donde los Cabal han establecido sus guaridas.



VIEJA RUSIA

No siempre son los lugares más oscuros del espacio los que ofrecen las localizaciones más exóticas, pues en la frontera está la Vieja Rusia. Basada en la bahía de despegue del programa espacial ruso (que a día de hoy se encuentra en Kazajstán), sus estructuras soviéticas resuenan con el eco incómodo de la gloria pasada: torres despedazadas y naves coloniales destruidas persisten entre la flora reseca de la cetrina estepa habitada por los Caídos, quienes tienen cierta afinidad por los interiores huecos de estas estructuras.



LA LUNA

En un primer momento, se mostró atmosférica e impresionante, pero la luna fue reclamada por la Colmena, tribu que no ha dejado de cavar para llegar al núcleo del satélite. Su acción ha llevado a la dispersión de numerosas partes de la luna por el espacio, y puesto que siguen profundizando, los efectos son cada vez más notables. Todavía hay una red de estructuras de obra humana en la superficie y el polvo va cubriéndolo todo y convirtiéndolo en un cementerio de mármol.



Los Caídos son unos de los principales rivales del juego, los más obsesionados con acabar con la humanidad.

atractiva con un final que les satisfará", comenta Dague. "Estamos inmersos en la mayor historia que jamás hayamos contado y con intención de que puedan disfrutar una y otra vez de este mundo. Los enviaremos de vuelta a sus lugares favoritos y les mandaremos a diferentes sectores porque, aunque haya entornos abiertos por explorar, también habrá otros con caminos más marcados".

Está claro que Bungie no quiere que la legión de fans de *Halo* se sienta alienada en este nuevo mundo. Todo en *Destiny* está construido en torno a la acción y a la satisfacción de descargar un rifle de pulso sobre un alien para saltar después a un vehículo y conducir a toda velocidad hacia un horizonte aún sin explorar.

No debe sorprender que el multijugador competitivo sea un componente esencial del juego. Incluso con un mundo online persistente, el PvP está mezclado sin interrupciones en la ecuación y mantiene las señas que hicieron de *Halo* uno de los shooters multijugador más reverenciados de todos los tiempos. Nos parece un poco cogido por los pelos que los pocos humanos supervivientes del mundo se enfrenten en tres facciones por puntos clave en la galaxia, pero esta tensión es la que permite al jugador sumergirse en la competición sin dejar la campaña.

"El multijugador competitivo, aunque importante, es solo una actividad en este mundo vivo y social", dice Dague. "Hay algo para cualquier persona. Están los modos casuales, sociales y de exploración, y luego el modo competitivo aplicado a equipos. Todo está diseñado desde cero para unir a la gente. A veces, estarán en un mismo equipo. En situaciones muy concretas, no. Por mucho que estemos empeñados en que los jugadores se unan para hacer algo bueno para todos, sabemos muy bien por los juegos anteriores que las ganas de competir contra los demás son demasiado fuertes. Adoramos eso y hemos puesto mucho esfuerzo para satisfacer esa rivalidad en *Destiny*. Ahora mismo, nuestros diseñadores están peleándose por ser los mejores en torneos semanales, así que la competición puede existir".

La progresión en la historia y el multijugador funcionarán como un tándem, además, con jugadores mostrando sus logros de ambas formas de juego. "Un aspecto muy importante del multijugador competitivo es que los guardianes usarán las recompensas obtenidas matando aliens para hacer lo propio entre ellos", sigue Dague. "Tu personaje en *Destiny* se mantiene a lo largo de toda la experiencia. Los jugadores que se especialicen en diferentes actividades competirán entre sí para saber quién es el Guardián más peligroso de toda La Ciudad. Y puesto que cada actividad tiene una recompensa propia, podemos buscar premeditadamente combates con determinados usuarios".

Destiny es un proyecto colosal para Bungie, pero también para los jugadores que se unan a él desde septiembre. La idea es contar una historia de blockbuster y con un final concreto en el que desconocemos el dónde y el cuándo de esa conclusión. El estudio ha confirmado que pretende apoyar el juego con contenido después del lanzamiento, ayudando así a construir más infraestructura para que los guardianes se embarquen en una actividad, evento o misión que les apetezca en cualquier momento. Es un mundo con un potencial infinito que puede unir a los jugadores para que regresen a áreas que ya conocen pero que han cambiado por el tiempo

Mientras que Bungie se niega, quizá con razón, a calificar a *Destiny* como un MMO, está claro que han aprendido muchas lecciones mirando a este género, sobre todo para construir sus relaciones multijugador. Al acompañar esto de una historia convincente, lo que tenemos delante es un juego que no solo quiere desafiar la categorización de género, sino que quiere ser una experiencia de nueva generación real.

Como muchos triple-A nos han enseñado últimamente, tanta ambición puede saldarse con importantes fallos técnicos, algo que no podremos saber hasta tenerlo comprado. Sin embargo, *Destiny* demuestra lo que pasa cuando se dejan florecer los impulsos creativos de un estudio con talento, que el resultado es un producto que puede ayudar a renovar ideas, sobre todo en lo que se refiere a los blockbuster de copia y pega de hoy en día. Bungie es ese estudio que se ha atrevido a cortar con su pasado para aventurarse en lo desconocido. El destino les está esperando.

Bungie se ha inspirado claramente en los insectos para muchos de los enemigos de *Destiny*.



Sin duda, se han trabajado la escala del juego.

INFAMOUS: SECOND SON

OTRO HÉROE DE SEGUNDA

Formato: Playstation 4 **Compañía:** Sony **Desarrollador:** Sucker Punch **Lanzamiento:** 21 marzo

TODOS AQUELLOS con la esperanza de que Sucker Punch solucione los problemas de personalidad oscilante del protagonista de *InFamous* pueden seguir sentados. Cole MacGrath era un agujero negro de carisma, y aunque será reemplazado en *Second Son*, esta exclusiva de PlayStation 4 no se distancia demasiado de la querencia de la serie por los personajes insufribles.

Arrogante, destructivo e impetuoso hasta el punto de tener pinta de poder reducir a escombros una ciudad si se le pierde su gorrita predilecta, Delsin Rowe parece un protagonista diseñado después del visionado de un resumen de dos minutos de *Misfits* y el examen de un catálogo virtual de H&M. Es posible que sea algo intencional por parte de Sucker Punch. Después de todo, el propósito de Rowe es robar las habilidades de otros Conductores, convirtiéndose en una fuerza imparable que pueda combatir la opresión del Sistema junto a otros ciudadanos superpoderosos. Puede que se nos quiera contar la caída de un superhéroe, y por eso este hipster veinteañero es tan estomagante. ¿Quién sabe?

Aunque la habilidad de Cole MacGrath para el parkour será transferida a Rowe en esta secuela, el joven y rebelde superhéroe tendrá formas de moverse por los tejados que van más allá de saltar de una cornisa a otra. La primera habilidad de Rowe se manifiesta en forma de Humo, lo que le permite efectuar ataques basados en fuego, pero también elevarse hacia el cielo en una nube de ceniza. De este modo, un conducto de ventilación apropiadamente ubicado en la fachada de un edificio puede ser un rápido atajo para llegar hasta la terraza.

Rowe es una versión mejorada del héroe de la primera entrega de la franquicia, y posee una mayor fluidez de movimientos y variedad de habilidades para combatir. Sucker Punch aún no ha revelado el catálogo completo de de poderes, pero de momento el combate tiene mejor aspecto que en su precedente: se ha eliminado el apuntado manual, reforzando el



Parece que tanto la habilidad de Humo como la de Neón tienen una especie de ataque especial en formato concentrado, que puede derribar a múltiples enemigos a la vez.



Será interesante ver cómo las distintas habilidades que se vayan revelando se ponen en práctica en combate.

OJO CUIDAO

OTROS JUEGOS A LOS QUE VIGILAR EN 2004

'X', DE MONOLITH SOFTWARE



Se cree que esta exclusiva de Wii U provisionalmente titulada *'X'* es un *Xeno*, y que será un juego de exploración en mundo abierto con enormes mechas llamados 'Muñecas'. No se sabe casi nada más, aparte de que gráficamente es espectacular y de que será una agradecida inyección de necesaria gloria rolera en Wii U.

RAYMAN LEGENDS



A finales de febrero, el juego de plataformas en 2D de Ubisoft llegará a la next-gen, y por alguna razón, incluirá una skin de Snoop Dogg. Los usuarios de PS4 podrán jugar como Assassin Ray y los de Xbox One, como Ray Vaas o Splinter Ray. Podemos garantizar que los gráficos del juego a 1080p tendrán una pinta increíble.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



Declaraciones como las de MercurySteam son buena prueba de por qué respetamos tanto al estudio: han anunciado que la secuela de *Lords Of Shadow* no saldrá en la next-gen porque la serie arrancó en 360 y PS3, y es lógico que acabe ahí.

DETALLE
En la versión original, Rowe será doblado por Troy Baker, que dio vida a Booker DeWitt en *BioShock Infinite*, al Joker en *Batman: Arkham Origins* y a Joel en *The Last Of Us*.

INFAMOUS: SECOND SON

énfasis de *Second Son* en las acciones momentáneas y aisladas, y resolviendo así uno de los mayores problemas de control de *InFamous*.

Será interesante ver cómo muchos de los poderes de Rowe pivotan en torno a la velocidad. La otra habilidad superhumana revelada hasta ahora es el Neón, robada a un Conductor llamado Fetch. El ataque principal vinculado al Neón es el «barrido de neón», que permite al jugador disolverse en una marea de partículas brillantes que pueden moverse por las calles de Seattle a velocidad asombrosa. Hay diferencias con Humo en la forma de afrontar el combate: éste se usa junto a la cadena característica de Rowe, que siempre lleva encima; Neón se basa en ataques a distancia. Es en detalles como éste donde Sucker Punch ha hecho un esfuerzo por establecer fortalezas y debilidades de cada poder. "Si quieres mancharte las manos, Humo es estupendo," contaba en el blog de Playstaton el diseñador-jefe del juego, Jaime Griesemer. "Pero Neón es limpio y directo. Básicamente disparas lasers con las manos, eres un francotirador natural. Con Neón, el combate se convierte en un ejercicio de precisión a gran distancia. Cada disparo causa un gran impacto, en especial si apuntas a los puntos débiles del enemigo."

> "SI TE QUEDAS SIN HUMO, DESTRUYE UN COCHE CERCANO Y ASBORBE LA NUBE"

También es una estrategia crucial recargar las habilidades a intervalos regulares usando el escenario. Si te quedas sin Humo, puedes destruir algún coche cercano y absorber la nube qué emana de los restos del vehículo. Neón, en cambio, puede recargarse simplemente con las luces de la ciudad. Teniendo en cuenta el peso que Sucker Punch ha puesto en la idea de recargar poderes a través del decorado, es fácil suponer que muchas de las habilidades que nos quedan por descubrir se recargarán a través de elementos fácilmente accesibles, como agua, tierra y, quizás, chocolate. Sucker Punch tiene una buena cantidad de posibilidades por explorar.

Todo gran poder conlleva una responsabiidad mayor de lo que un irritante mequetrefe como nuestro protagonista merecería tener. Delson Rowe es bendecido con una creciente avalancha de habilidades superpoderosas en el transcurso del juego, un honor que debería convertirle en una cáscara vacía y perfectamente maleable con el estilo de juego de cada cual. Si tenemos suerte, así será (hasta hoy, Sucker Punch ha dado tanta prioridad a la narrativa como a la mecánica de juego), pero tenemos algo de miedo de que el estudio haya creado un personaje con una personalidad tan absorbente que elimine los elementos personalizable de la historia. A ver qué ofrece *Second Son*, pero esperamos que no sea otra historia de un imberbe abofeteable salvando el mundo.

THE ELDER SCROLLS ONLINE



Un MMO que debutará en PC y llegará a Xbox One y PS4 dos meses después. *The Elder Scrolls Online* funcionará bajo suscripción mensual, con elementos opcionales de contenido premium. Nada menos que seis años de desarrollo, tiempo suficiente (esperamos) para la construcción de un buen MMO de *TES*.

DARK SOULS II



La secuela de From Software tendrá, al parecer, el doble del tamaño del *Dark Souls* original y una curva de aprendizaje algo más asequible para nuevos jugadores. En contrapartida, la IA de los enemigos de *Dark Souls II* será algo más sofisticada, impidiendo que los jugadores puedan predecir su comportamiento.

ULTRA STREET FIGHTER IV



Con cinco nuevos personajes adicionales en el juego, la nueva expansión *Ultra* llevará al róster de *Street Fighter IV* nada menos que 44 luchadores, más un reajuste completo de la mecánica, atendiendo a las peticiones de los jugadores. Y no nos extrañaría un inminente anuncio de port para la next-gen.

TALES FROM THE BORDERLANDS

EL PRINCIPIO DE UNA HERMOSA AMISTAD

Plataforma: ND **Compañía:** Telltale Games **Desarrollador:** Telltale Games **Lanzamiento:** ND

■ LOS DOS ÚLTIMO juegos de Telltale (*The Walking Dead*, y *Fables: The Wolf Among Us*) toman parte de su narrativa del western, con esos ecos de retribución, venganza y personajes al margen de la civilización. Por suerte, ahora que los émulos de John Ford del estudio poseen la licencia de esa peli del Salvaje Oeste pangaláctico que es *Borderlands* no tienen que ocultar más su pasión usando otras ambientaciones. Todavía sabemos muy poco sobre el juego, pero tampoco necesitamos mucho para saber que es una de nuestras ideas favoritas del año. *Borderlands 2* es, junto a *Portal 2*, el juego mejor escrito de esta generación en declive. Una auténtica titanada de Anthony Burch y Meky Neumann que convirtió un escenario del montón en uno de los mundos más interesantes del videojuego de la última década.

"NADIE ESPERABA QUE LOS TALENTOS DE GEARBOX Y TELLTALE SE CRUZASEN EN ALGÚN MOMENTO"

Que una compañía experta en juegos narrativos elija como licencia un pegatiros ya dice bastante, y la solvencia de Telltale queda acreditada desde el momento en el que dan un paso a un lado del *Borderlands* que conocemos -el de los Buscadores de la Cámara soltando casquillos como para sembrar un planeta- para plantear una aventura menos dependiente del tiroteo porque sí, un relato episódico de estafadores, y buscavidas, más rápidos con la boca que con el gatillo. Pensad en toda la tradición del western de Lazarillos, el spaghetti más gamberro, la tripulación de la *Serenity* de Whedon: jugadores de póker, timadores, oportunistas, desplumadores de incautos... Y poned a ese tipo de personajes como protagonistas de una historia al servicio de ese narrador de los Cuentos de la Frontera que es Marcus, el traficante de armas al que sólo le obsesionan los créditos -y narrar los DLC junto a huerfanitos dickensianos-.

Con Gearbox supervisando el asunto, y la participicación de algunos otros rostros conocidos -incluyendo a un holográfico y desquiciado Jack el Guapo, lo que nos hace preguntarnos si el juego transcurrirá antes o después de la última entrega de la serie principal- no tenemos dudas sobre la dirección de la serie.

Todavía no sabemos en qué plataformas aparecerá pero, considerando el tiempo del anuncio, y que Telltale ha invertido bastantes recursos en renovar su motor gráfico y sus herramientas de creación, no nos sorprendería que fuese la primera incursión del



■ La alianza con Telltale demuestra que Gearbox sabe explotar y diversificar su mejor franquicia.



■ Este póster es un buen indicativo de lo que preparan: los Buscadores de la Cámara tenían recompensas por delitos de sangre, no de guante blanco.



DETALLE
Tales From The Borderlands no es el primer derivado de la franquicia de Gearbox. Ya tuvimos un rol mini con *Borderlands Legends*, que salió en iOS, *Borderlands 2*.

TALES FROM THE BORDERLANDS



DETALLE
La cadena HBO ya tuvo un primer título de *Juego de Tronos*: la incursión rolera de Cyanide Studio de hace casi dos años. Bien planteada, ambiciosa, pero fallida…

JUEGO DE TRONOS

Plataforma: ND
Compañía: Telltale
Desarrollador: Telltale
Lanzamiento: ND

estudio en la nueva generación, junto a los sospechosos habituales. Después de todo, en Telltale no le hacen ascos a nada, con sus juegos ocupando todo el espectro desde PlayStation 3 hasta Ouya, pasando por las tabletas de Amazon y PlayStation Vita (a la que le aguarda una conversión iniminente de *Borderlands 2*).

Nos intriga también el plan de Gearbox para esta expansión loca de su franquicia. Después de todo, la dirección actual de Telltale prefiere trabajar con licencias en activo: ¿significa esto que hay un *Borderlands 3* en camino? ¿Incursiones en otros géneros con otros estudios -nos pone nerviosos pensar en que Obsidian y Gearbox ya trabajaron juntos en aquel rolazo cancelado de *Aliens*-? Demasiadas incógnitas para una franquicia que ya se ha ganado nuestros corazones. De momento, este inesperado paso nos parece que va en la dirección correcta. Habrá que esperar.

JUEGO DE TRONOS

TELLTALE SIEMPRE PAGA SUS DEUDAS

HACE TIEMPO COMPARAMOS en **games™** la frialdad con la que Telltale se cepilla a personajes centrales de su trama en pos de la historia con la que muestra George R.R. Martin entre banquete y banquete de *Canción de Hielo y Fuego*. Y no somos los únicos que ven los paralelismos: "Trabajar con HBO para desarrollar una serie de juegos basados en *Juego de Tronos* encaja perfectamente con nuestro estudio", declaraba Dan Connors (cofundador y director ejecutivo de Telltale Games) nada más anunciarse el título. "Esta alianza desembocará en una experiencia cautivadora para el público global de *Juego de Tronos*. Les daremos el control directo de los relatos épicos de guerra, intriga, violencia y venganza que tanto les gustan".

El estudio está ahora mismo rebosante de trabajo, con nada menos que cuatro juegos episódicos desarrollándose a la vez (*The Wolf Among Us* y la segunda temporada de *The Walking Dead* en activo, y *Tales From The Borderlands* y *Juego de Tronos* en preparación), pero aún así el lanzamiento de los cinco capítulos basados en la serie de televisión tienen prevista su salida este año.

Ojo, de la serie, no de las novelas sobre los Siete Reinos de Poniente. Es decir, tendrán en cuenta las pequeñas divergencias con respecto a los libros, aunque tampoco creemos que vaya a tener mayor impacto entre iteraciones de la creación de Martin se cuentan entre los más tiquismiquis del universo fan. El estudio tiene por delante la hercúlea tarea de representar al menos dos continentes y un sinfín de localizaciones variadas, desde los hielos de más allá del Muro hasta las arabescos de Qarth. Telltale tendrá

> **"SACAR UNA SERIE DE EPISÓDICA DE JUEGO DE TRONOS ENCAJA BIEN CON NUESTRO ESTUDIO"**

los seguidores de estos últimos, ya que Telltale tiene como costumbre desarrollar personajes ajenos a la trama principal y tejerlos en perfecto paralelismo a la trama principal. Hay hueco de sobra en Poniente y las Ciudades Libres como para que las historias del estudio no se entrometan con las andanzas de los Lannister, los Stark y la Khaleesi Targaryen.

De hecho, puede que ese sea el mayor reto para Telltale: la geografía y la cantidad de tramas paralelas que manejan serie y libros son inmensas. Y, sobre todo, los seguidores de ambas menos problemas con los personajes: en *400 Days*, el DLC de *The Walking Dead*, ya demostraron tener la inventiva suficiente para tratar una narrativa con varios personajes protagonistas al mismo tiempo.

Pero, lo mejor para el proyecto son esos paralelismos que comentábamos: Telltale está en su salsa cuando se sale de los parámetros morales habituales para contar historias donde los hechos y consecuencias no tratan de mimar al jugador con mentirijillas de peli de Disney. En sus juegos, la noche es oscura y alberga horrores.

COGE LA TABLET

¿No tienes Xbox One ni PS4? No sufras, aun podrás jugar con tus amigos a través de la app movil, tomando el control de UAVs de apoyo.

THE DIVISION

■ Gráficamente, *The Division* es una locura. Si eres un forero *default*, para esto es para lo que te has gastado un pastizal.

TOM CLANCY'S THE DIVISION

¿QUÉ ESTABAS ESPERANDO, HAWX 3?

Plataforma: PlayStation 4, Xbox One **Compañía:** Ubisoft **Desarrollador:** Ubisoft Massive **Lanzamiento:** Q4

■ **AHORA QUE** la 'próxima generación' se ha convertido en 'esta generación', con las tres grandes compañías al fin con sus consolas en el mercado, se nos hace súbitamente más difícil el describir la loca ambición de *The Division*: hablar de él como 'el juego más esta-generación' ya no es tan impactante. Pero quizás no haya que cambiar la descripción aún. Aunque títulos como *Killzone: Shadow Fall* o *Ryse* llevan los gráficos de los juegos a terrenos nunca vistos con anterioridad, ninguno innova en términos más allá de los visuales. Por eso *The Division* sigue siendo de la próxima generación: aún sirve como ejemplo de los que los juegos van a ofrecernos después de la glotonoría de los títulos de lanzamiento de las consolas y de compromisos multiplataforma.

Todavía se está trabajando en el motor y, la verdad, no nos extraña: el compromiso de crear una Nueva York realista y creíble, con miles de jugadores online de forma simultánea no es un desafío cualquiera. Una tecnología muy destacable que, a pesar de lo rimbombantes y exageradas que están siendo las descripciones del juego por parte de Ubi, está claramente varios cuerpos por delante de cualquiera de sus competidores. Y lo está gracias a diabólicos detalles como, por ejemplo, que el humo volumétrico y los efectos de partículas se disiparán más rápido en espacios abiertos que en el interior cubierto de un túnel, por ejemplo. O que las físicas diferenciadas para distintos materiales harán evolucionar el campo de batalla: la madera o el metal menos resistente serán fácilmente agujereados por casi cualquier arma, haciendo que los parapetos típicos, como los bidones o los coches, sean menos fiables que en los viejos tiempos, cuando todo era a prueba de balas. *Eso* es la próxima generación: un escenario que no solo parece real, sino que reacciona como uno real.





■ Por mucho que nos pueda el ansia, no esperamos poder jugar a *The Division* antes del tramo final de 2014.



■ El competitivo «sobre la marcha» es uno de los aspectos más interesantes del juego, aunque apenas se conocen detalles.

"LE SACA VARIOS CUERPOS DE VENTAJA A CUALQUIERA DE SUS COMPETIDORES"

Aunque las diferencias aparentes son notables, *The Division* comparte una buena cantidad de ADN con *Destiny*. La experiencia en conexión constante, las batallas multijugador ad-hoc... de hecho, los logros y fracasos de Bungie configurarán en buena parte lo que nos espera con *The Division*. *Destiny* será un campo de pruebas para una serie de características sociales y multijugador que comparte con el título de Ubi. También estamos espectantes por ver cuánto se complica Ubi la vida: sabemos que los grupos de jugadores pueden encontrarse, y aliarse o enfrentarse en el campo de batalla en La Gran Manzanda, pero no sabemos si esa alianza o conflicto viene dada por el juego o lo eligen los jugadores. Después de lo que hemos visto en *DayZ*, esperamos que sea esto último. Ese elemento de humanidad (la moralidad enfrentada al pánico, la desconfianza y el instinto de supervivencia) puede generar momentos decididamente intensos. De nuevo, estamos hablando más que nunca de próxima generación.

Ubisoft sigue siendo propietaria de los derechos de explotación del nombre de Clancy, pero su reticencia a colgarlo en cualquier producto ha hecho que el nombre del autor sea un relativo sinónimo de calidad: no hay un *Tom Clancy's Jxust Dance*, y cada nuevo *Rainbow Six* o *Splinter Cell* es un acontecimiento. *The Division* sigue esa línea: crucemos los dedos para que su ambición y logros técnicos estén a la altura del nombre.



Un prototipo para una Steam Machine. Valve no ha anunciado aún nada de forma oficial, pero esperamos que el producto final se parezca a esto. Sería estupendo tener un cacharro así en el salón.

2014: TECNOLOGÍA

CONECTADOS Y ESTUPENDÍSIMOS

DETALLE

Después de la controversia motivada por la incapacidad de Xbox One para correr algunos títulos a 1080p, no es bueno para Microsoft que las Steam Machines prometan correr sus juegos en Linux a 1080p y 60fps.

THE TECH

NO SOLO son juegos lo que esperamos de 2014: el futuro pinta también excitante en lo que se refiere al hardware. Destaca, por ejemplo, Oculus Rift, que promete inmersión tipo realidad virtual después de que el concepto haya sido apartado del inconsciente colectivo, catalogado como una fantasía poco práctica y propia de la ciencia-ficción. De la ciencia-ficción de los noventa, para ser específicos. El CEO de Oculus VR, Brendan Iribe, apunta a un lanzamiento en 2014, y quiere que no pase de 300 euros de PVP.

Oculus Rift será compatible con PC y dispositivos Android. Parece que veremos a Oculus ampliar su conectividad móvil antes que en consolas. Tiene sentido: los móviles van cambiando su arquitectura y pueden adaptarse al contexto tecnológico de cada temporada, mientras que las consolas permanecen estables por ciclos de seis a ocho años.

Hemos pasado un tiempo experimentando con Oculus Rift (nos gustaron especialmente *Surgeon Simulator* de Bossa Studios y *Team Fortress 2*, que también puede funcionar con una plataforma multidireccional). Aunque acabas un poco mareado y tenemos ciertas dudas sobre si el jugador medio pondría una cinta de correr delante de la tele, los testeos nos hacen pensar que Oculus ofrece una oportunidad única para que los desarolladores se distancien de los tópicos de los géneros imperantes.

2014 será también el año de la Steam Machine (parece que finalmente no se llamará Gabestation; primer aviso). Los rumores hablan de un precio en torno a los 499 dólares, similar al de Xbox One, y correrá en el recién anunciado SteamOS, un sistema operativo capaz de ejecutar todos los juegos de Steam que has descargado en la vida. Los componentes de las Steam Machines serán completamente configurables, con partes extraíbles para que puedas mejorar tu máquina en un pispás o incluso construir tu Steam Machine de cero, como harías con un PC tradicional.





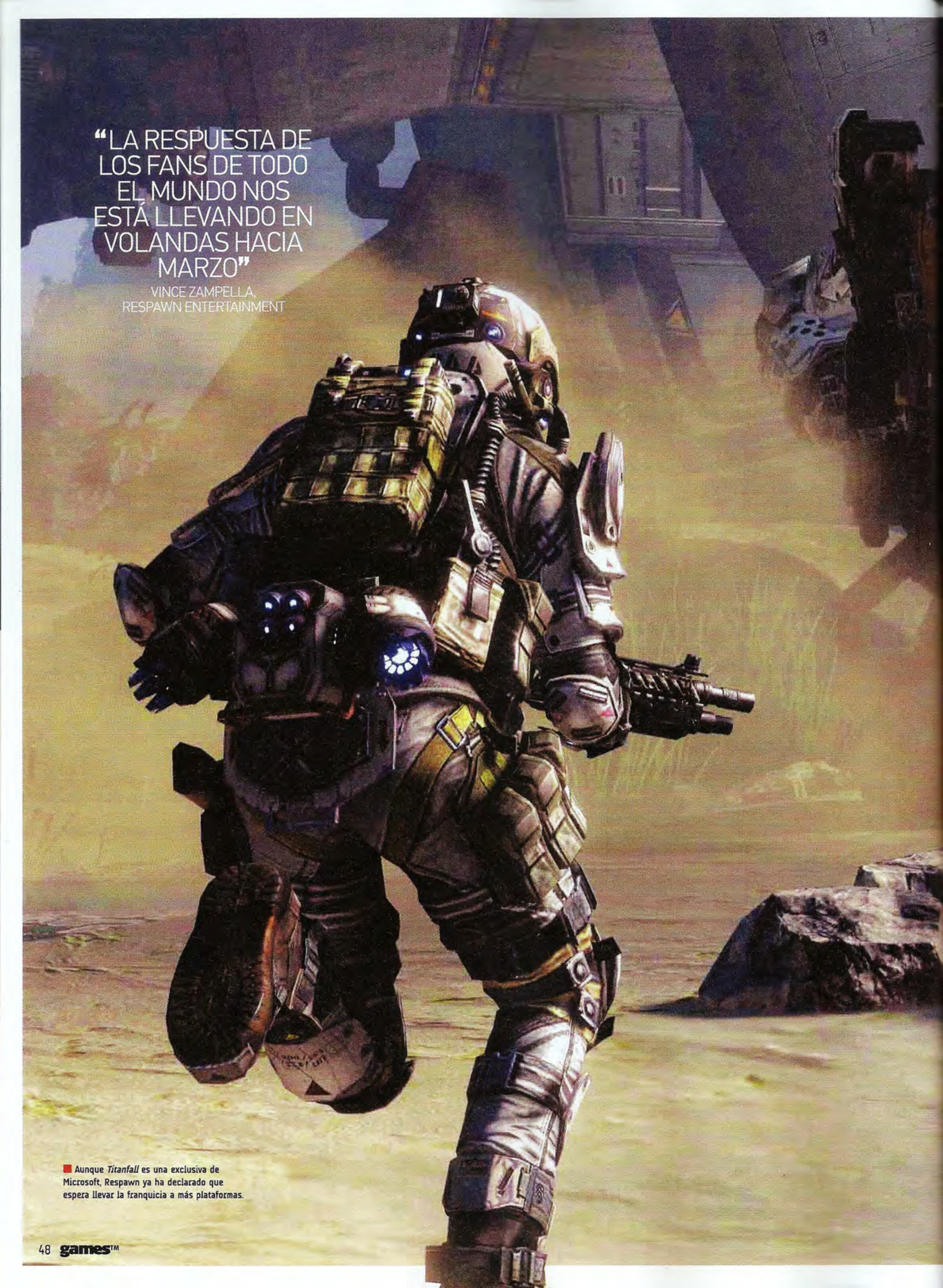
El controlador de Steam ha sido diseñado con la intención y la visión de que los jugadores lo hagan suyo por completo.



Las Cajas serán también compatibles con el recién anunciado Steam Controller, un dispositivo con dos trackpads pulsables que se controlan con los pulgares, al estilo de los sticks tradicionales, a lo que se suma una pantalla táctil en el centro. Al parecer, el controlador tendrá un *feedback* que sobrepasará la calidad de los tradicionales temblores de los mandos de consola. Según Valve, el controlador puede 'engañar' a juegos antiguos, y hacerles creer que es un teclado y un ratón: la comunidad de Steam podrá crear configuraciones personalizadas de manejo que podrán ser descargadas por otros usuarios, y así hacer accesibles de nuevo cientos de juegos clásicos. Las posibilidades del control parecen muy considerables, aunque como siempre en estos casos, sin haber visto aún el hardware de Valve, nos conviene ser cautos.



Este artilugio es el Oculus. Aunque nos entusiasma el potencial del cacharro, nos preocupa si será práctico (la correa es incómoda después de un rato con ella puesta).



"LA RESPUESTA DE LOS FANS DE TODO EL MUNDO NOS ESTÁ LLEVANDO EN VOLANDAS HACIA MARZO"

VINCE ZAMPELLA, RESPAWN ENTERTAINMENT

Aunque *Titanfall* es una exclusiva de Microsoft, Respawn ya ha declarado que espera llevar la franquicia a más plataformas.

TITANFALL

UNA CAMPAÑA MULTIJUGADOR CON ALMA: LA UNIÓN DE MECÁNICA Y NARRATIVA

Plataforma: Xbox One **Compañía:** Electronic Arts **Desarrollador:** Respawn Entertainment **Lanzamiento:** 13 Marzo

AHORA QUE YA se ve la inminente llegada de *Titanfall* en el horizonte, Respawn Entertainment va soltando información sobre su nuevo universo jugable. Los niveles de la demo ya nos han descubierto las sensaciones de los grandes momentos individuales, pero el estudio quiere transmitir ya en qué consiste el juego en conjunto. Y con una intención muy clara subrayándolo: unir los extremos opuestos de los pegatiros modernos y llevar el género hacia el futuro con la mezcla resultante. O, como explica el diseñador senior de niveles Mohammad Alavi, ya va siendo hora de cambiar, puesto que el género no se ha movido de las vías tendidas en su momento por la saga *Half-Life*, atado por el doble compromiso de contar una buena historia sin comprometer las partes más divertidas de los orígenes del pegatiros. Por lo que a él respecta, "algunos juegos han tenido más éxito que otros [a la hora de superar a la saga de Valve], pero la fórmula empieza a estar un poco ajada". Respawn quiere inyectar savia nueva reinterpretando la relación entre narrativa y mecánica, intentando superar la dicotomía que delimita la historia a la campaña para un jugador y el frenesí desmedido a la parte multijugador. La solución propuesta por el estudio es simple, en teoría: coger lo mejor de las campañas individuales y los mayores hitos del multi y encontrar la forma de que encajen en un único modo. Aunque es un territorio que los MMO ya han explorado hasta cierto punto, *Titanfall* pretende mapear esa terra incognita con la parte de pegatiros mucho más presente.

Cuando Alavi arranca a hablar desvelando las ambiciones de su equipo para esta Campaña Multijugador, queda claro por qué hay tanta expectación depositada en *Titanfall*. El desarrollador admite que la mitad de las frases que suelta parecen "sacadas de las 'frases-gancho' de la trasera del juego". "Es un universo creíble, en el que es fácil implicarse pero que también resulta novedoso e interesante", nos cuenta. "Hay personajes con los que vas a tener vínculos emocionales, situaciones que permanecerán contigo y que te harán volver a por más". Lo que está claro es que Respawn, al buscar ese mundo nuevo en el que sumergirse, está apuntando a una audiencia lo más amplia posible.

Quitando la paja de marketing, lo que nos queda son las semillas de un concepto bastante interesante. Si traducimos a lenguaje humano el deseo de "presentar una experiencia cinematográfica basada en personajes que te sumerja en un mundo vivo y palpable sin quitarle el control al jugador", entrevemos la promesa de crear »

» un mundo que coja lo mejor de esas campañas que te llevan de la manita y te hacen detenerte en los semáforos de las escenas basadas en el *script*, y lo ambiente en un mapa poblado por otros seres humanos impredecibles, cada uno con sus propios objetivos.

El éxito o el fracaso de este plan residirá en la respuesta de los jugadores. Desde el punto de vista jugable, *Titanfall* es una experiencia loquísima, llena de nuevas -o desaprovechadas previamente- características (¡mochilas cohete! ¡Mechas!) combinadas con la fórmula tradicional. El resultado, desde luego, no hace pensar que estemos ante más de lo mismo al coger el mando. Las habilidades que proporcionan estos elementos -parkour futurista o muerte desde el cielo como Piloto, o arrancar a un rival de las entrañas mecanizadas de su propio Titan usando nuestro *mecha*-, se bastan y sobran para convencer incluso a los jugadores más bregados en el salto-cohete de los tiempos de Quake de que estamos ante algo diferente. Se trata de algo apartado de los pegatiros modernos que dominan el online actual. Mucho tiene que meter la pata Respawn en estos meses para que *Titanfall* no sea un rotundo juego de acción.

La otra cara de la moneda, claro, es la narrativa. Respawn quiere forjar una campaña donde los personajes sean los dueños de la historia, que resulte tan memorable como emotiva, creíble, que nos sumerja en su propuesta sin fisuras. Algo que no resulta sencilla ni siquiera para una campaña individual, que el estudio está intentando cocinar a partir de ingredientes muy concretos, a golpe de breves momentos de gran impacto, en vez de mantener la intensidad dramática todo el rato. Las propias mecánicas facilitarán un poco ese objetivo: cualquier momento de la historia en el que se nos fuerce a utilizar todas nuestras habilidades para arrancar una victoria improbable al destino es memorable por definición.

Respawn no ha quitado ojo a las campañas de los pegatiros de esta generación -especialmente a la serie creada por los fundadores del estudio, *Call of Duty*-, fijándose en los aspectos que más han calado entre los jugadores. por lo que cuenta Alavi, podría resumirse en que cada nivel tiene "un objetivo, presentado de manera cinematográfica, con distintos puntos de giro según vas jugando".

La primera parte de esa frase toma la forma de eventos escriptados, en los que una cinemática expone nuestra misión, en la antítesis de los tiempos de leer un texto plano en una pantalla. De momento, hemos visto el nivel de Angel City, que se abre con una escena en la

"OJALÁ HAYAMOS METIDO SUFICIENTES MATICES Y DETALLES EN LA HISTORIA PARA QUE LOS JUGADORES NOTEN ALGO DISTINTO CADA VEZ"
MOHAMMAD ALAVI, RESPAWN ENTERTAINMENT



Los objetivos siempre vendrán de la mano de otros personajes, como este tío que te da instrucciones desde las tripas de un Titán.



EL OTRO LADO DE LA HISTORIA

La Campaña Multijugador tiene su presentación, nudo y desenlace, pero completarla una sola vez no le dará a los jugadores todo el contenido. Porque en realidad existen dos bandos, cada uno con su punto de vista y su propia campaña. Con esto no sólo nos dan el doble de juego, sino que puede venirles muy bien para dotar de la profundidad necesaria a una historia bélica de este calibre: en el frente nada es simplemente blanco o negro.



La narrativa principal habla de un mundo futurista devastado por la guerra, pero cada misión tendrá su propia historia. Piensa en los capítulos de Hermanos de Sangre.



Esperar a otros jugadores se hará menos pesado con las escenas de presentación en la nave de descenso, donde los PNJ nos explican la siguiente misión. Mejor que un lobby al uso es, desde luego.



que algunos de nuestros compañeros rescatan a un Piloto borracho llamado Barker, una figura clave de la resistencia. No es exactamente la pólvora de la que se componen los sueños de Michael Bay, pero tampoco es algo malo viendo los excesos pirotécnicos, en los que ha caído el pegatiros moderno. Tal vez *Titanfall*, sin la amenaza de competidores en su mismo terreno que le obliguen a entrar en la carrera del más loco, más grande, más bruto, puede permitirse contar una historia sin que todo esté subido al once.

Aparte de estos trocitos de peli virtual, pensados para hacer más amena la estancia en las salas de espera y la elección de equipo, también hemos visto unas cuantas características de campaña individual dentro de las propias misiones. Nos comunicaremos con PNJ que aparecerán en una esquina de nuestra pantalla, informándonos de la situación actual para dar la sensación de que estamos en un mundo dinámico, donde no todo gira en torno a nosotros. Incluso nuestros compañeros de IA nos darán las gracias por rescatarles o nos vitorearán mientras estemos a lo nuestro, reventando Titanes con nuestro Lanzagranadas Magnético, o creando una nube de humo en el campo de batalla utilizando una de las habilidades de nuestro engendro mecánico.

Aún así, todavía nos queda por ver cómo funcionará del tirón este objetivo de fusionar la narrativa de ambos mundos. Los soldados manejados por el ordenador puede que palidezcan ante la inventiva de los humanos, y sus líneas de diálogo no pueden sustituir la charla con nuestros compañeros de carne y hueso. En una historia donde nuestros protagonistas no tienen voz propia no importa mucho, pero en el caos multijugador, recibir a la vez las felicitaciones de tus colegas y las de los Siri con patas que tutela la máquina puede resultar cargante.

> “PUEDE RESULTAR CARGANTE QUE TE HABLE UN ACTOR VIRTUAL”

Otra característica narrativa a la que vemos difícil encaje es la toma de decisiones, y la manera en la que el juego responde a las mismas. Alavi rememora la demo de Fracture del E3, donde el éxito o el fracaso del jugador a la hora de capturar y mantener defensas fijas “influía directamente en el destino de la nave nodriza Redeye”. La idea de que tu rendimiento en un duelo multi tenga efectos directos más allá de los numeritos en los marcadores mola lo suyo, pero no parece que se vaya a extender a una narrativa ramificada en condiciones. Costaría demasiado tiempo y dinero adaptar todas las misiones de la Campaña Multijugador a un mundo de acciones y consecuencias como el de *Dishonored*, por poner un ejemplo brillante.

Respawn quiere que pensemos que todo está bajo control: que la IA tiene su lugar bajo el sol del multi, que la historia será trascendente pese a sus limitaciones y, sobre todo, que los jugadores no se hartarán de las repeticiones narrativas de la Campaña Multijugador para irse a modos más tradicionales y directos dentro del propio juego. El problema es que los pegatiros multi son el campo de fútbol del recreo del universo del videojuego, no el escenario de las clases de teatro. Un mundo de habilidad y adrenalina donde la historia no importa. *Titanfall* tiene las hechuras de un señor videojuego, siempre que la narrativa no se entrometa demasiado. Alavi lo defiente: incluso con los años que lleva currando en el juego, afirma que todavía le cuesta “creer que [la Campaña] es multijugador”. Si consiguen que los jugadores piensen igual que él, Respawn habrá triunfado.

CON MUCHO INTERÉS

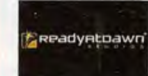
NO TE PIERDAS LO QUE HAGAN EN 2014

AVALANCHE



La nueva vida del mod multi de *Just Cause 2* para PC nos ha dado la excusa para sumergirnos otra vez en la piscina de adrenalina y priva que Avalanche llena como nadie. Con que la jugada de *Mad Max* sea la mitad de lo que han sido las aventuras de Rico, por fin puede que el mundo se dé cuenta de que son mejores que Rockstar.

READY AT DAWN



Ready At Dawn tiene bastante que demostrar, porque hasta ahora solo han trabajado con conversiones y cositas portátiles. Pero *The Order: 1886* puede ser su catapulta: tiene presupuesto, el apoyo de Sony y, si están a la altura, puede que PlayStation 4 tenga su propio Naughty Dog, igual que Epic fue el Bungie de 360.

BIOWARE

BIOWARE CORP

BioWare ha pasado un año turbulento con la marcha de sus fundadores, pero tienen varias armas para 2014: desde *Dragon Age: Inquisition* hasta el muy probable anuncio de un nuevo *Mass Effect 4*. Y ojo, no olvidemos que la licencia de *Star Wars* está ahí. Si en EA hay vida inteligente, *Knights Of The Old Republic* debería dar señales de vida fuera del terreno MMO.

MACHINEGAMES



Un estudio formado por gente de Starbreeze y que tienen como primer juego a *Wolfenstein: The New Order* no necesita más para estar en nuestra lista de favoritos. Bethesda quiere demostrar que puede ser una editora muy solvente fuera del terreno rolero, y MachineGames es una de sus mejores opciones para ello.

VALVE



Aunque nos han dejado fríos con las Steam Machines de terceros del CES, falta lo más importante: si Valve se decide a sacar su propia máquina -Newell aún juega al despiste- lo hará con el Source 2 por delante y un juego propio, posiblemente la tercera parte de, a elegir: *Half-Life*, *Left 4 Dead*, *Team Fortress*, Portal...



1

2

3

NO MAN'S SKY

CONTEMPLANDO LO DESCONOCIDO

Plataforma: No confirmadas **Compañía:** Hello Games **Desarrollador:** Hello Games **Lanzamiento:** 2014

HAY SEIS personas viviendo en el espacio ahora mismo. No en los videojuegos, no metafóricamente, sino viviendo literalmente en el espacio exterior. Sumados, el número total de días que el ser humano ha pasado fuera de la tierra es inferior a un año. Y no se trata de un ejército de exploradores intergalácticos, sino de un pequeño e intrépido grupo de individuos que han trabajado duro para (comenzar a) descubrir los secretos del cosmos.

Un viaje igualmente valeroso es el que ha emprendido el equipo independiente de Hello Games de cara al año que viene. Tan solo cuatro aguerridos creadores, ubicados en la ciudad de Guilford y que dan un giro a su trabajo hasta la fecha, cambiando la comicidad de su vibrante serie de carreras y acrobacias *Joe Danger* por el vasto e infinito cosmos para lanzar la aventura más arriesgada y atrevida en la que se han embarcado: *No Man's Sky*.

Cuando Hello Games lanzó *Joe Danger 2* ya nos comunicó que su próximo juego sería drásticamente distinto. Pero nadie podía predecir el monstruoso salto de escala que el estudio ha dado con su juego de exploración espacial. Fue una de las grandes sorpresas de los recientes premios VGX, y una de las más agradables. Nos internamos en algunas de sus imágenes para averiguar qué nos depara el infinito de *No Man's Sky*.

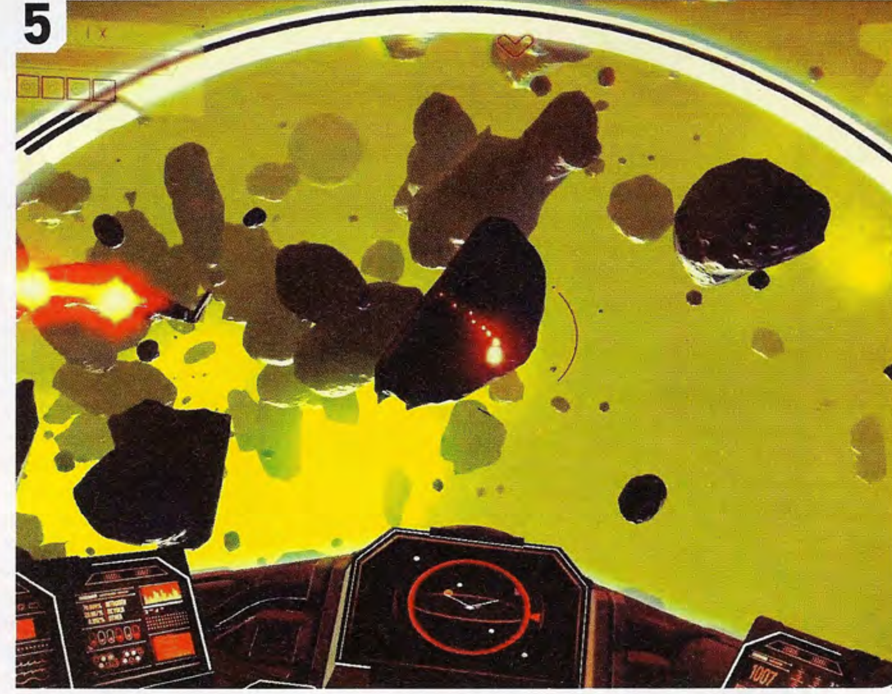
1 "CADA PLANETA ES PROCEDURAL Y ÚNICO"

Eso se nos dice en el alucinante primer vídeo de *No Man's Sky*. Como en *Minecraft*, el mundo es creado sobre la marcha, es decir, el universo no es el mismo entre una sesión de juego y otra. El eslogan de *Star Trek* dice aquello de «Donde ningún hombre ha ido antes», pero en este caso no parece una exageración: gusanos gigantes en un planeta desértico, una nave inmensa estrellada en un paraje helado... disfruta de las vistas porque quizás no vuelvas a verlas ni siquiera en otras partidas.

4



5



2 EL UNIVERSO ES MUY GRANDE PARA UNA PERSONA

Los jugadores comenzarán en su propio planeta, comunicándose con otros pilotos y dispuestos a descubrir nuevos mundos. Durante este inicio, el protagonista será altamente vulnerable: su nave tendrá que ser mejorada junto al propio personaje si quiere sobrevivir. También será preciso colaborar con otros jugadores, aunque juegos como *Minecraft*, *DayZ* o *Dark Souls* hacen pensar que no necesariamente todos los encuentros que serán amistosos.

3 LUCHANDO POR LA SUPERVIVENCIA: COMBATES BÁSICOS

Un aspecto del juego que solo se ha mencionado de pasada es el combate, aparentemente imprescindible para sobrevivir a algunos de los rincones más tenebrosos del cosmos. Bien sea para protegerse de una criatura que busca alimento en su planeta nativo, bien para defenderse de un enemigo que le persigue implacablemente, el jugador necesitará potencia de fuego y replicar a los peligros que le aguardan. Sabemos que habrá multi cooperativo pero... ¿y competitivo?

4 VIAJE AL CENTRO DEL UNIVERSO

El tema del juego es la exploración. Los jugadores pueden moverse por tierra, mar o aire, pudiendo husmear en cada planeta con detallismo forense, si así lo desean. En el escaso *gameplay* mostrado hasta ahora podemos ver cómo el jugador descubre un nuevo océano antes de llegar a tierra firme y saltar a una aeronave que le lleva fuera de la atmósfera del planeta. ¿Veremos al fin cumplido el sueño de tantos juegos de pasar de un planeta a otro sin transiciones ni elipsis?

5 AL FIN UN JUEGO QUE PARECE CI-FI DE LA BUENA

No estamos diciendo que el género no haya sido nunca tratado en el medio, ni mucho menos, es solo que los desarrolladores suelen centrarse en la parte más tenebrosa de la ciencia-ficción: dramas apocalípticos y naves que parecen casas encantadas. *No Man's Sky* devuelve al género el sentido de la maravilla, permitiendo al jugador que explore mundos y lo convierte en núcleo del juego. Un universo procedural a tu alcance: pura ciencia-ficción.

COMUNIDAD

El Team Dakota tiene en mente poner en marcha competiciones creativas que exploren ideas específicas. Algo que, bien hecho, puede hacer que *Project Spark* tenga vigencia durante muchos años.

PROJECT SPARK

PROJECT SPARK

UN MUNDO INVENTADO POR TI

Plataforma: 360, Xbox One, Windows 8 **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Team Dakota **Lanzamiento:** ND



Project Spark permite crear todo tipo de juegos, desde carreras hasta pegatiros, pasando por juegos de rol y adaptaciones next-gen de los juegos flash de navegador. Versátil es poco.



Cada objeto del juego tiene un cerebro programable. Sirve para crear jefes finales con patrones ochobiteros... O para llenar el escenario de rocas saltarinas por echarse unas risas.

LA VIDA ESTÁ repleta de distracciones. Es un problema común entre los jugadores más creativos, aquellos que se tiran las horas muertas creando contenido para el resto de la comunidad. El problema es que es muy práctico sentarte varias horas delante del televisor afinando las rampas de ese nivel de carreras en *Little Big Planet*. La vida real, el trabajo, los compromisos sociales, se interponen a menudo entre el artesano de píxeles y los toques finales a su El Pony Pisador de ese proyecto de recrear toda la Tierra Media en *Minecraft*.

Ahora imagina que puedes llevarte contigo las herramientas para crear tu mundo virtual. Que puedes, en cualquier parte, con cualquiera de tus dispositivos, finalizar tú creación en las horas muertas, entre tránsitos, en las reuniones peñazo poniendo tu mejor cara de 'estoy comprobando un Excel'.

Es, tal vez, el reclamo estrella del primer título propio de creación de juegos de Microsoft, el *Project Spark* del Team Dakota. Aunque en este mismo número hablamos de algunas de las bondades de SmartGlass y otros proyectos para exprimir la segunda pantalla, el estudio ha ido un par de pasos más allá a la hora de sacarle partido. *Project Spark* tiene el potencial para ser el mejor embajador de las tabletas con Windows 8, permitiendo a sus usuarios interactuar con la nube desde cualquier dispositivo Microsoft.

Mejor aún, la versatilidad de estos dispositivos permite más herramientas a la hora de crear: la confluencia de los controles tácticles, el mando, Kinect, ratón, tableta gráfica o teclado, *Spark* lleva la interacción a niveles con los que sueña cualquiera que se haya frustrado pintando con los sticks en *Forza*.

El Team Dakota no sólo ha dispuesto las herramientas, sino que está mimando a una comunidad de usuarios beta con los que ha saltado esa chispa indispensable para un título de estas características, sin dejar de lado a nadie: cada método y cada dispositivo es accesible tanto para los usuarios expertos de la escena mod como para los más modestos.

De paso, se están apoyando bastante en Twitch. La web principal de *Project Spark* sirve mayormente como repositorio de tutoriales, desfile de niveles, consejos, competiciones y más, permitiendo el visionado en una segunda pantalla mientras trabajamos con la principal (en este caso, completamente intercambiables: nada te impide ver los vídeos en Xbox mientras dibujas en la tableta). Si a esto le sumamos una función multijugador incluso a la hora de crear



"EL ÉXITO DE PROJECT SPARK DEPENDERÁ POR COMPLETO DE SU COMUNIDAD"



La dirección de arte, incluso en las herramientas, invita a crear mundos fantásticos.

niveles de forma cooperativa, (un poco a la manera del *Minecraft* de 360), nos encontramos con que Microsoft no está promocionando lo suficiente uno de los títulos que mejor explica y muestra su filosofía para esta generación.

El Team Dakota también se ha preocupado de introducir unos tutoriales propios para usuarios novatos en los que se condensan en pocas lecciones todos los pasos necesarios para diseñar un juego.

Combinado con una caja de herramientas que aplica la filosofía Adobe a la creación de mundos virtuales en tiempo real, *Project Spark* hace una labor estupenda a la hora de exhibir su potencial a los jugadores. Como quiera que también incluye bloques de objetos y comportamientos preprogramados (y modificables), no es muy descabellado aventurar que *Spark* podría ser *Mi Primera Cartilla Unity* para la generación One. Cada objeto tiene un cerebro, que puede ser fácilmente programado mediante una lista de comandos, por ejemplo. Conceptos básicos de programación sin asustar al gran público con código y que se explican perfectamente en el modo Crossroads, una especie de metajuego donde ensamblamos nuestro propio título siguiendo un proceso al estilo *Elige tu Propia Aventura*.

Team Dakota también incluye niveles y juegos pregenerados listos para desmontarse, cubos de Legos jugables que demuestran que en *Spark* no hay límites: hemos visto desde simarcades de vuelo a lo *Pilotwings* hasta aventuras roleras y frenéticos pegatiros, todo construido y manipulado por una comunidad rebosante de ideas. Si la nueva generación tenía que justificar su existencia y sus truquitos de conectividad de alguna manera, *Project Spark* señala el camino con ladrillos dorados. Y el mago de Oz es el propio jugador.

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

MÁS FUERTE QUE LA ESPADA

Plataforma: Xbox 360, Xbox One **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Press Play **Lanzamiento:** Ya

MAX: THE CURSE Of Brotherhood supone un nuevo comienzo para Press Play. De hecho, es más un reinicio con más medios del semi desconocido juego de WiiWare *Max And The Magic Marker* (disponible también para iOS y PC) antes que una secuela como tal, con la intención de que esta vez el público preste más atención a las buenas ideas ya presentes en el original.

A saber: nuestro héroe epónimo cuenta con una pluma mágica que le otorga una serie de poderes elementales, para superar los obstáculos de un mundo de fantasía. ¿El objetivo? Rescatar a nuestro hermano secuestrado. Para ello contamos con cinco poderes diferentes: Ramas, Agua, Tierra, Fuego y Enredaderas. Cada uno a dibujar un poco al estilo *Okami*, con la pluma comiéndose la pantalla. Aunque aquí el uso es más pausado: solo podremos utilizar nuestros poderes en puntos específicos, otorgando al título un ritmo más de juego de puzles. Por ejemplo, en una de las últimas pantallas tenemos a Max intentando guiar a su hermano -metido en una jaula rodante de acero a lo largo de una fábrica llena de lava. La cosa empieza suave, con un puzle donde tenemos que combinar dos de nuestros poderes para superar un foso de magma: las parras para fijar la jaula y el agua para guiarla sobre el foso. A partir de aquí la cosa se complica, convirtiendo nuestros avances en una serie de pruebas de combinatoria en la que tendremos que contemplar a menudo como nuestro hermano se convierte en barbacoa humana.

Hay un cierto toque de humor macabro en todo el asunto, no muy alejado del que ya mostraban algunas partes de *Limbo* (aunque aquí con un poco más de alegría cromática). De hecho, sigue un poco la estela del éxito indi para desplegar poco a poco su propia identidad. El juego ya está disponible en Xbox One, supliendo la carencia de plataformas de la nueva consola, y llegará en pocos meses a Xbox 360.



La intro del juego es un pequeño corto de animación stop-motion con unos cuantos guiños al trabajo de Henry Selick (*Pesadilla antes de Navidad, James y el Melocotón Gigante, Coraline*).

DETALLE

El paño rojo con el que se emboza Hiryu tiene un propósito en este nuevo juego: representar la energía Ki del ninja, que irá creciendo según Hiryu vaya ganando energía adicional.

STRIDER

STRIDER

APURADO SOVIÉTICO

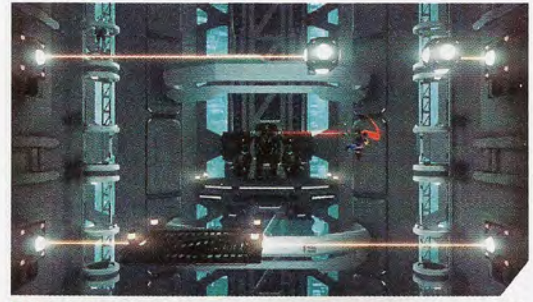
Plataforma: Multi **Compañía:** Capcom **Desarrollador:** Double Helix Games **Lanzamiento:** 2014



Hiryu puede saltar, esquivar, deslizarse y escalar por casi cualquier superficie, lo que le será útil para examinar todo el mapeado estilo Metroidvania.



Nos alegra comunicar que Strider mantiene la naturaleza ágil y ultra-apurada de los controles del original, una de las indudables razones de su éxito.



Fiel a la intención del reboot de homenajear al juego original, el primer robot que te encontrarás es el demonio cibernético Ouroboros.

DURANTE EL último par de años hemos contemplado cómo Capcom hurgaba en su vasto archivo de personajes icónicos con la intención de reavivar el interés en algunas de sus marcas más representativas y olvidadas. *Patoaventuras* aterrizó en consolas hace unos meses, y seremos testigos de cómo Mega Man vuelve en la secuela de *Super Smash Bros.* el año que viene. Pero ningún personaje ha despertado la expectación de Hiryu, protagonista de *Strider*, arcade en el que el ninja se enfrentaba a una serie de enemigos altamente absurdos y variopintos, de guerreros del Amazonas a gorilas mecánicos gigantes.

"*Strider* ha mantenido su posición como una de las franquicias más icónicas de Capcom," dice el productor James Vance recordando los orígenes del *revival*. "El héroe, Strider Hiryu, siempre puntúa muy alto en las encuestas que hacemos periódicamente para tomar el pulso a los personajes más queridos por los fans. Más que cualquier otra cosa, fue este voto de confianza en el universo *Strider* lo que nos dio un pequeño impulso para hacer despegar el proyecto."

El creador del juego original, Kouichi 'Isuke' Yotsui no está involucrado, y las tareas de desarrollo han pasado a Double Helix Games, responsables del remake de *Killer Instinct* para Xbox One y la adaptación de la película *Battleship*. Una extraña elección en un primer vistazo, pero Capcom se convenció de su conveniencia cuando comprobó el entusiasmo que el pequeño estudio demostraba por el universo del juego. "Las conversaciones con Double Helix Games acerca de colaborar para adaptar alguna franquicia clásica de Capcom comenzaron hace tres años," revela Vance. "Por entonces se barajaban distintas ideas, pero tanto Double Helix como Capcom estaban entusiasmados con la idea de resucitar *Strider*. El equipo de desarrollo no solo está compuesto de fans de la franquicia, sino que conocen a fondo los detalles que definen un buen juego de *Strider*."

Aunque ya hace 16 años que no protagoniza un título propio, el legado del personaje se ha fortalecido con apariciones en los *Marvel vs. Capcom* (Vance asegura que los golpes diseñados para estos juegos de lucha aparecerán en el *reboot*), pero no se tendrá en cuenta la historia de *Strider 2*. "Este *Strider* vuelve la vista al primer encuentro entre Strider Hiryu y su némesis Meio," confirma Vance. "No es un remake, sino un juego enteramente nuevo. Dicho eso, también nos aseguraremos de que el juego rebose de homenajes y guiños para los fans de la serie."

Los combates con imaginativos y enormes jefes finales siempre fueron un pilar del juego original y su secuela, desde la maravilla mecánica Mecha Pon a la desvergonzada y problemática inclusión de Godzilla. Double Helix se asegurará de que nadie se sienta decepcionado. "Algunos de los jefes más recordados regresarán en versión siglo XXI," dice Vance.

THIEF

UN OSCURO REBOOT DE EIDOS MONTREAL

Plataforma: Multi **Compañía:** Square Enix
Desarrollador: Eidos Montreal **Lanzamiento:** 28 febrero

"El mundo de *Thief* siempre ha sido oscuro y de naturaleza madura," nos explica Steven Gallagher, director de narrativa de *Thief*. "Está generado por la anticipación a lo que va a pasar. Esa sensación de '¿Me van a pillar? ¿Va a funcionar esto? ¿Voy a morir?' Garrett siempre está luchando, emocionalmente hablando, contra esta sensación de que puede ser atrapado, y el no querer que esto pase. Él ve La Ciudad como algo propio, y al igual que el jugador, se divierte explorándola. 'Aquí es donde vivo. Esto es mío.'"

Los juegos originales fueron criticados en su día porque el protagonista era letal en ocasiones, demasiado agresivo para ser un ladrón. Alguien con su profesión debería ser un personaje que prefiere mantener un perfil tan bajo como sea posible, y algunos de los elementos del juego no reflejaban eso. Es algo que Square Enix tiene muy presente. Nuestra reciente entrevista con los desarrolladores Stéphane Roy, Steven Gallagher y Daniel Windfeld-Schmidt nos demostró que les importa el material que tienen entre manos y quieren hacerle justicia. "Lo importante de *Thief* es que te da la opción entre sigilo y acción," nos cuenta Gallagher. "Hay jugadores que prefieren tomárselo con calma: escucharlo todo, verlo todo y exprimir hasta la última gota de información que ofrece el juego..." Windfield-Schmidt, diseñador jefe de niveles, continúa: "Si miras los juegos originales, verás que cada jugador los enfocaba de una manera, incluso corriendo, saltando y dejando a la gente inconsciente, lo que supone un enfoque bastante agresivo del juego. Pero era una opción que estaba ahí. Queremos que el sigilo sea parte de la experiencia, pero si quieres ser un depredador también puedes hacerlo así."

Según los desarrolladores, hay dos sistemas de recompensas en el juego. Pudimos comprobarlo, y exploramos niveles en los que el juego premiaba la infiltración silenciosa aprovechando las sombras. Pero sabiendo que el desarrollador deja la opción de la acción directa, o incluso de la brutalidad, la idea del simulador de robos está más cercana: al parecer, en este nuevo Thief ya no se tratará de que uses los resquicios de mecánica del juego para comportarte de forma violenta, sino que el juego contempla esa misma opción en según qué momentos.

> "EL MUNDO DE THIEF SIEMPRE HA SIDO BASTANTE OSCURO Y MADURO"

El arma principal de Garrett es su astucia (y no el arco que muestra la imagen, aunque suponemos que también ayuda).

Cae la noche como un manto y todo es oscuridad. Pero cuando pasas cerca de un foco de luz, las sombras están espectacularmente renderizadas.

DETALLE

Thief fue anunciado en 2009 bajo el túlo *Thief 4*. Se cree que Eidos Montreal eliminó ideas primitivas de diseño a lo largo de su prolongado desarrollo.

THIEF



Thief continuará con la estética que ha caracterizada a anteriores juegos de la franquicia.



ESPÍAS

Para replicar todos los matices del comportamiento social, los miembros del estudio grabaron en secreto a sus colegas durante eventos de grupo, para capturar mejor sus dinámicas de grupo.

LOS SIMS 4

LOS SIMS 4

PURO Y SIMPLE

Plataforma: PC **Compañía:** EA **Desarrollador:** The Sims Studio **Lanzamiento:** A finales de 2014

PARA SER UN juego concebido como una sátira de la vida de clase media en los suburbios estadounidenses, *Los Sims* no se ha cortado ni media en abrazar el ultraconsumismo como modelo de negocio en sus secuelas, hasta el punto de que *Los Sims 3* podría haberse llamado tranquilamente *DLC: El Videojuego*. Para *Los Sims 4*, El nuevo The Sims Studio pretende poner un poco de freno a la fiebre monetizadora, aunque 40 DLC va a haber fijo- ofreciendo más contenido y profundidad en el título base. El título lleva tres años en desarrollo y cada elemento heredado de Maxis se ha visto sometido a un escrutinio sin precedentes para asegurarse de que esta reinvención del universo *Sim* no pase por los mismos problemas que su primo urbanístico. El resultado es un título que se centra, ante todo, en sus epónimos, con una pregunta base: ¿qué es lo que hace que un Sim sea un Sim?

Graham Nardone, productor asociado, intenta explicarnos las respuestas que ha encontrado el estudio: "Nuestra tecnología se ha renovado para conseguir comportamientos más realistas. Puede que parezca un cambio sutil, pero tiene un impacto enorme a la hora de jugar. Buscar el equilibrio entre las necesidades de nuestro Sim y sus diversos avances ahora es una experiencia más interactiva, donde los éxitos y fracasos de las vidas de los Sim los define directamente el jugador con sus acciones". Esa tecnología, de nombre SmartSim, permite a los muñecotes interactuar con dinámicas de grupo y desarrollar acciones multitarea, aparte de dotarles de un movimiento más fluido y, en resumen, de una vida mucho más auténtica. "La inteligencia artificial es uno de los campos donde más pueden mejorar los videojuegos, y estamos concentrando gran parte de nuestros recursos en ese área. Míralo de este modo... ¿has deseado alguna vez tener un poco de tiempo extra en el día a día para cumplir más cosas en tu vida? ¡Los cambios que hemos hecho te permiten darle exactamente eso a tus Sims!".

Pese a todo el escapismo nihilista que conlleva esa frase, lo cierto es que es el mejor objetivo para un juego que nació como simulador de casa de muñecas. El juego empuja al jugador a conseguir una vida doméstica perfecta para su avatar, apela directamente a la necesidad de tomar el control de nuestra vida, algo muy difícil de conseguir en nuestro plano de Matrix. Y, afortunadamente, sin limitar nuestros impulsos cafres de Dios del Antiguo Testamento: "si eres un jugador perverso, vamos a darte un montón de cosas divertidas para que le hagas la puñeta a los Sims; para que controles sus vidas, les manipules y les hagas vivir una existencia miserable", explica Nardone. "Si quieres hacerlo, puedes". Tomad nota, malotes de las redes sociales.

> **"CADA ENTREGA SUPONE UN PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL QUE ASENTAR LAS BASES DEL FUTURO"**

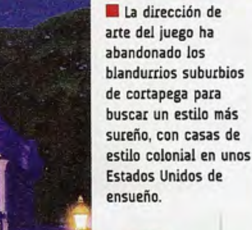
Para los menos megalomaníacos, el juego abre muchas más vías para disfrutar del progreso de tu Sim. "La forma en la que concebimos el sandbox -ya sabes, ese mundo abierto repleto de herramientas donde puedes hacer lo que se te antoje- difiere bastante de la que tienen los jugadores [de *Los Sims*]. Para ellos, sandbox es otra palabra para definir simulación de vida y lo que nos piden son más herramientas, más libertad para llevar a cabo sus vidas, de todas las maneras que sean capaces de imaginar. Sandbox, para ellos, es más opciones de juego, más formas de llevar a cabo la misma cosa. Y *Los Sims 4* va de eso: de volver a los orígenes, añadir más profundidad a la mecánica, y darles las herramientas para que cuenten sus propias historias y se vean reflejados en ellas".

Es un punto de vista interesante: el juego como lienzo en blanco. En el juego original era imposible *triunfar*: la única opción para llenar el vacío existencial de tu casa de muñecas era, precisamente, adquiriendo más y más cosas, donde 'cosas' abarca desde un jarrón Ming enfrente del retrete hasta una pareja a nuestro gusto o un curro que lo pete. En *Los Sims 4* la idea es dotar de sentido a esas minividas.

"Cada *Sims* que hacemos supone un proceso de aprendizaje en el que se sientan las bases de la siguiente entrega", explica Nardone. "El mejor ejemplo reside en las mejoras que hemos metido en el Modo de Construcción, donde conservamos las herramientas que nuestros seguidores esperan y, a la vez, añadimos facilidades para que los recién llegados no se vean intimidados por las posibilidades. Introducimos el concepto de Planos en *Los Sims 3*, vimos qué funcionaba y qué cambiaríamos, y aplicamos ese aprendizaje a esta nueva entrega para crear un sólido catálogo de habitaciones con funciones extras que los jugadores apreciarán de inmediato. Es muy flexible y ayuda a que los jugadores puedan personalizar su propio mundo".

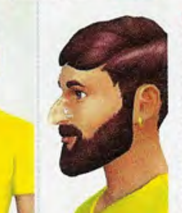
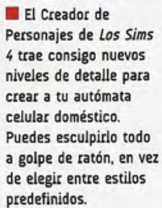
Tampoco cuesta nada ver la cantidad de ideas y esfuerzo que se han invertido para que puedas hacer tus avatares más parecidos a ti -incluso podemos personalizar sus memorias-. Todo resulta bastante prometedor, más aún si tenemos en cuenta el énfasis del estudio en la experiencia individual. En otoño veremos el resultado.





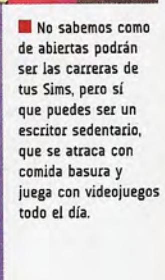
La dirección de arte del juego ha abandonado los blandurrios suburbios de cortapega para buscar un estilo más sureño, con casas de estilo colonial en unos Estados Unidos de ensueño.



El Creador de Personajes de *Los Sims 4* trae consigo nuevos niveles de detalle para crear a tu autómata celular doméstico. Puedes esculpirlo todo a golpe de ratón, en vez de elegir entre estilos predefinidos.



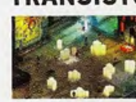


No sabemos como de abiertas podrán ser las carreras de tus Sims, pero sí que puedes ser un escritor sedentario, que se atraca con comida basura y juega con videojuegos todo el día.

INVASIÓN INDI

¿ESTAMOS ANTE OTRO AÑO DE GOTYS INDEPENDIENTES?

TRANSISTOR



Bastion fue una pequeña joya. Todo, desde la dirección de arte hasta la banda sonora, se ponía al servicio de la reinvención de las coordenadas del rol clásico con un toque reflexivo. *Transistor* promete ser el triple de bueno: mecánicas temporales, espadas parlantes y combates pulidísimos. Lo esperamos ansiosos.

ELITE: DANGEROUS



David Braben y Frontier Developments buscaron el apoyo de Kickstarter para un juego que lleva una década buscando editor. Y el pueblo hizo justicia, claro. Lo tiene complicado para competir con el desmesurado *Star Citizen* de Chris Roberts, pero tenemos fe en el creador del *Elite* original.

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER



El viaje a la bellísima esquizofrenia ultraviolenta electropixelada de *Hotline Miami* nos cambió la vida en **games™**, y de la secuela sólo esperamos una cosa: que sea para *Spring Breakers* lo que *Hotline Miami* fue para *Drive*. Eso, o nuevas canciones de M|O|O|N. Nos valen ambas.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



The Chinese Room está creando para PS4 una fusión de campiña británica y preapocalipsis que nos tiene locos, conceptualmente hablando. La obsesión del pequeño estudio por exprimir al máximo el medio no conoce límites, y nuestro amor por ellos tampoco.

VOLUME



El 'simulador de crímenes' retromodernito de Mike Bithell se inspira directamente en las cosas que de verdad molaban de *Metal Gear Solid*, ofreciendo sigilo puro y reflexiones sobre la fama y las redes sociales en un único paquete. Su estética de neón cuqui y sonido medidísimo e innovador nos cautivan.

FABLE ANNIVERSARY

ÉRASE OTRA VEZ...

Plataforma: Xbox 360 **Compañía:** Microsoft Game Studios **Desarrollador:** Lionhead Studios **Lanzamiento:** 7 de febrero

ANTES DE QUE Xbox One marque con *Legends* el futuro de *Fable* post Molyneux -y en el que esperamos que nunca se les vuelva a ocurrir algo como *The Journey*-, todavía hay tiempo para que la serie se reencuentre con sus orígenes de la primera Xbox. El décimo aniversario de la franquicia estrella de Lionhead viene acompañado de una revisión del título original para 360. Aunque con suficientes elementos nuevos para diferenciarse de la fiebre del remake HD que nos asola.

"Cada vez que acudimos a una feria con un *Fable* nuevo, nos queda más claro que la mayor parte de nuestros seguidores conocieron la serie con *Fable 2* en Xbox 360", nos cuenta el director de diseño de *Fable Anniversary*, Ted Timmins. "Muchos jugadores han probado *Fable 2* y *Fable 3*, pero no el original ni tampoco *Fable: The Lost Chapters*. ¡Y es una pena que se hayan perdido un juego tan especial! Le dimos vueltas a esto en el último 'Lionhead Creative Day' (un retiro en el que se nos dan unos cuantos días para trabajar en cualquier cosa que se nos ocurra). Me junté con un buen número de gente del estudio, fans del juego original, y nos las apañamos para recrear la apertura de *Fable* en Unreal Engine 3. Nuca hemos hablado mucho de esto, pero creo que aparecer en ese Creative Day con un prototipo de *Fable Anniversary* con una pinta estupenda proyectado en una pantalla de cine... Me da la sensación de que hizo que gran parte de los directivos empezasen a verlo como una posibilidad. ¡Y, 16 meses después, aquí estamos!"

Timmins, que lleva más de una década en el estudio, describe la oportuinidad de rehacer el primer capítulo del legado *Fable* como "un privilegio increíble". Su primer reto fue recrear desde cero el tosco manejo del original, teniendo en cuenta las novedades introducidas en las secuelas. Timmins destaca sobre todo el sistema de fijado de objetivos como uno de los apartados más necesitados de una mejora drástica: "fui probador del original y me parecía un sistema impredecible: ¡así que es un apaño que lleva diez años gestándose! Sin embargo, son los pequeños detalles los que marcan la diferencia, y hemos introducido incontables mejoras, no hay nada que hayamos dejado igual. ¡Espero que los fans de *Fable* disfruten encontrando los diferencias!". El propio creador tuvo la oportunidad de observar los cambios en primera persona. "Peter [Molyneux] se presentó en nuestro stand el segundo día del E3 y probó el juego por primera y única vez. Le pedí que me dijera lo que pensaba y afortunadamente me dio el visto bueno. Sé que Peter es lo bastante franco como para haberme dicho allí mismo que no le gustaba. Lo mejor es que ha pasado tanto tiempo desde el E3 que espero que todos lo que lo vieran entonces alucinen cuando ven la versión final".

Anniversary también modifica el resto de sistemas, desde la interfaz de usuario hasta la forma de guardar partidas. Pero, ¿y la historia? ¿Han tocado algo considerando que *Legends* será una precuela? "Hemos metido alguna novedad", nos pica Timmings "A *Fable* se le da muy bien reírse de sí mismo, así que hay alguna referencia a aquellos 'Mitos de Marketing'. En resumen: ¡puede que incluso veamos una bellota!"

DETALLE

FABLE ANNIVERSARY

La serie *Fable* ha caído en los encantos de Unreal Engine con *Anniversary*. Le seguirá *Legends* en Xbox One con UE4: veremos si Epic también manda en esta generación.





Timmins está convencido de que, gracias a UE3, *Fable Anniversary* es el juego de la saga con mejores gráficos hasta ahora.



DETALLE
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Cranky Kong (el Donkey Kong que se enfrentaba a Mario en el arcade original), reaparece en esta secuela, uniéndose a Donkey, Diddy y Dixie.

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

LAS MONERÍAS DE RETRO STUDIOS

Plataforma: Wii U **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Retro Studios **Lanzamiento:** 21 de febrero

■ KENSUKE TANABE SÓLO ha dirigido un juego en toda su ilustre carrera en Nintendo: *Yume Kojo: Doki Doki Panic*, un título de 1987 al que conocemos en Occidente como *Super Mario Bros. 2*. Y, aunque han pasado 26 años desde aquella extraña aventura de Mario, el exdirector y actual productor sigue inspirándose en aquel debut. Vamos, que en *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* podremos arrancar cosas del suelo comohacíamos en *Super Mario Bros. 2*. Así es Nintendo, capaz de que una mecánica con dos décadas y media a sus espaldas pueda venderse como novedad. "Decidimos, un cuarto de siglo después, incluir un sistema parecido", nos cuenta Tanabe. "También existe la posibilidad de coger a algunos enemigos, no todos, y lanzarlos al estilo de *Super Mario Bros. 2*".

La secuela, eso sí, sigue en manos del estudio tejano Retro Studios, los tipos occidentales que mejor han entendido en las última década el equilibrio entre jugabilidad suprema y tradición icónica de las franquicias de Nintendo. Básicamente, son los únicos capaces de combinar presente y pasado sin que la franquicia siente como una tonelada de ajo al estómago.

"Hay una tradición y unas sensaciones en la franquicia *Donkey Kong Country* que creemos que hay que conservar", explica Michael Kelbaugh, presidente y director ejecutivo de Retro Studios. "No queríamos desviarnos mucho porque entonces no sería un *Donkey Kong Country*. Así que el reto está en mantener el estilo original que los fans esperan a la vez que metemos cosas nuevas y emocionantes".

Tropical Freeze, por ejemplo, incluye una nueva cámara dinámica 3D, una característica que revolucionó al estudio a la hora de expandir el mundo de *Donkey Kong* y presentar desafíos y obstáculos con un nivel de complejidad mayor en el diseño de niveles.

"Intentamos mejorar nuestras habilidades en general cada vez que hacemos un juego con la calidad que se espera de Nintendo", contesta Kelbaugh cuando le preguntamos hasta qué punto han influido sus legendarios *Metroid* en este revival de los *Donkey Kong* de Rare. "Mejoramos con cada juego, así que, en cierto modo, sí, la experiencia que obtuvimos trabajando en *Metroid Prime* es inestimable".

"Específicamente, sí, hemos aplicado parte del desarrollo en 3D a un juego 2D. Tal vez no te hayas dado cuenta, pero el diseño de niveles tanto en *Returns* como en *Tropical Freeze* tiene muchos elementos en común con los de *Metroid Prime*. Aunque los niveles en *Returns*/*Tropical Freeze* son mucho más grandes y detallados. Y, te confesaré algo: hemos usado el motor y las herramientas de *Prime* en *Returns*, así que sí, las lecciones de *Metroid* tienen aplicación directa aquí".

El paso siguiente sería ver el regreso del gorila con corbata y su galería de personajes a una nueva aventura 3D. Algo bastante posible, según Tanabe. "Tal vez la serie alterne títulos en 2D y en 3D al estilo de *Super Mario*", admite. "Lo cierto es que el estilo del próximo *Donkey Kong Country* dependerá sobre todo del diseño del juego".



■ Un gran guiño al pasado de *Tropical Freeze* es el retorno de David Wise como compositor, que ya hiciera la banda sonora de los *Donkey Kong Country* de Super NES.



■ La coleta de Dixie Kong le permite volar a plataformas elevadas inaccesibles para el resto de personajes. ¡Han hecho un Tails!



■ Retro Studios no quiso contestarnos sobre un posible regreso a *Metroid*, pero tampoco nos negó la posibilidad de que suceda.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

EL DIRECTOR CREATIVO DE MACHINEGAMES, JENS MATTHIES, NOS DA ALGUNOS DETALLES DEL ESPERADO REBOOT.

Compañía: Bethesda Softworks **Dsarrollador:** MachineGames
Origen: Suecia **Lanzamiento:** Principios de 2014

A PESAR de que el medio es un auténtico nido de algunas de las comunidades de fans más apasionadas con lo suyo, la idea de rehacer una franquicia histórica nunca ha sido tan mal recibida como en el cine o la televisión. Casi al contrario, de hecho, y el próximo *Wolfenstein: The New Order* es un perfecto ejemplo de cómo un antiguo documento de diseño puede ser modernizado para el público moderno sin necesidad de traicionar lo que a los jugadores les gustó del producto original. Hablamos con uno de los antiguos miembros de Starbreeze Studios que cofundó MachineGames, el director creativo Jens Matthies, para que nos hable de los desafíos que ha supuesto devolver a la vida a los nazis.

¿Hasta qué punto es delicado tratar la historia de la forma en que lo habéis hecho? ¿Hay zonas del juego en el que habéis sido especialmente cuidadosos?
Siempre dentro de los parámetros de nuestra historia alternativa, una versión de retro ciencia-ficción del mundo de *Wolfenstein*, hemos intentado ser respetuosos con los horrores y el sufrimiento del mundo real.

¿Qué os motivó a hacer el título solo para un jugador en una industria obsesionada con el multi en los FPS?
Nuestra misión como desarrolladores es hacer un juego de la mayor calidad posible, y en nuestro caso, estamos trabajando en la creación de un buen modo para un jugador.

El tráiler incluye guiños a la cultura pop de los sesenta. ¿El juego será una versión de la cultura de masas que todos amamos, pero desde una perspectiva nazi?
¡Sí! Hemos jugado mucho con conceptos tipo '¿Y si...?' en el juego. Aprendes mucho acerca de tu cultura cuando la ves deformada a través de la visión de tu peor enemigo.

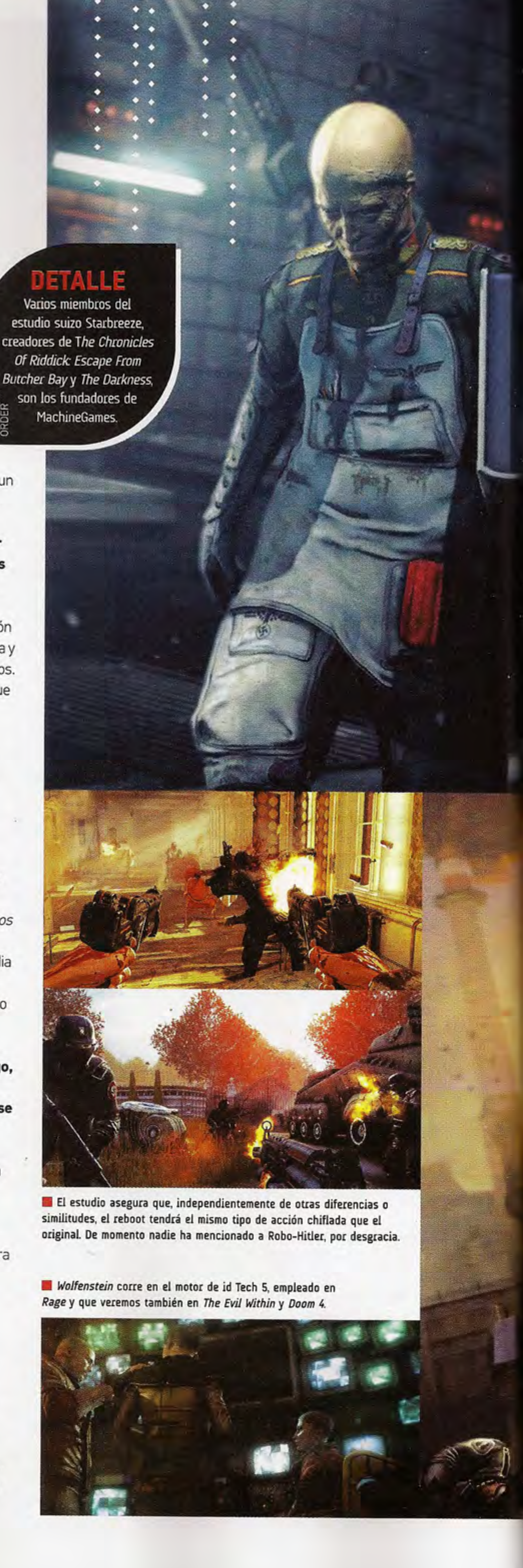
¿Qué valores del *Wolfenstein* original crees que estáis actualizando en el reboot?
Nuestra principal inspiración viene del *Wolfenstein 3D* original. Armamento pesado, enloquecida maquina bélica, elementos propios de ciencia-ficción y B.J. Blazkowicz como el fornido héroe de acción capaz de acabar con un ejército de no-muertos nacional-socialistas.

***Wolfenstein* siempre ha sido conocido por sus historias demenciales y sus conceptos de otro planeta. ¿Vais a continuar esta tendencia o a seguir un tono más serio?**
Queremos hacer honor a la juguetona tradición de *Wolfenstein*, también cuidar más la historia y que personaje y jugadores conecten entre ellos. Es un equilibrio complicado, pero creemos que el resultado valdrá la pena.

Vuestro estudio está fundado por gente con experiencia en los juegos de acción y que tienen un importante peso en la historia. Dada la ridícula naturaleza de la marca *Wolfenstein*, ¿qué desafíos se os presentaron a la hora de crear una narrativa compleja dentro de la mitología de la serie?
Nos inspiraron otros productos como *Gloriosos Bastardos* o *Distrito 9*, que también hacen equilibrios entre la acción explosiva, la comedia y el drama honesto. Ha sido una experiencia realmente única la de crear una historia dentro del mundo de *Wolfenstein*.

Por lo que sabemos de la historia del juego, parece que volvéis al estilo de primera persona con un argumento desarrollándose en segundo plano, al estilo de *The Darkness* y *Riddick*. ¿Creéis que podéis adaptar las necesidades de la franquicia a esa narrativa tan personal?
Sí, *Wolfenstein: The New Order* es en muchos sentidos una evolución de nuestras necesidades como desarrolladores. Cualquiera que esté familiarizado con nuestros juegos anteriores verán similitudes en términos de estilo y tono.

***Wolfenstein* también es conocido por su exagerado diseño de enemigos. ¿Ahí también intentareis dejar vuestro sello?**
Sí, puedes esperar unos cuantos enemigos demenciales cuando juegues a *Wolfenstein: The New Order*. Muchos están basados en los enemigos clásicos de *Wolfenstein*, pero otros son completamente nuevos.



DETALLE
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
Varios miembros del estudio suizo Starbreeze, creadores de *The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay* y *The Darkness*, son los fundadores de MachineGames.

El estudio asegura que, independientemente de otras diferencias o similitudes, el reboot tendrá el mismo tipo de acción chiflada que el original. De momento nadie ha mencionado a Robo-Hitler, por desgracia.

Wolfenstein corre en el motor de id Tech 5, empleado en *Rage* y que veremos también en *The Evil Within* y *Doom 4*.

> "NOS INSPIRARON OTROS PRODUCTOS COMO MALDITOS BASTARDOS O DISTRITO 9, QUE TAMBIÉN HACEN EQUILIBRIOS ENTRE LA ACCIÓN EXPLOSIVA, LA COMEDIA Y EL DRAMA HONESTO Y SINCERO"
> **JENS MATTHIES, MACHINEGAMES**

Atreviéndose a navegar contracorriente de las modas del FPS moderno, *Wolfenstein* no incluirá multijugador. Es una decisión valiente, y nos gusta que el desarrollador haya decidido centrar todo su tiempo y medios en hacer una Campaña atractiva.

Y AÚN HAY MÁS

BAYONETTA 2



Planteado como extraña exclusiva de Wii U, *Bayonetta 2* llegará en algún momento de 2014 (aunque nadie parece tener ni idea de en qué punto). Platinum Games está escuchando a lo que los fans del original tienen que decir para mejorar la secuela, aunque para empezar falta el director del primer juego, Hideki Kamiya.

THE ORDER: 1886



Aparentemente en desarrollo desde 2010, *The Order: 1886* es una exclusiva de PlayStation 4 que parece medio juego, medio demo técnica. Los efectos de destrucción tienen un realismo que no estamos acostumbrados a ver en consolas: de la madera a la carne de la gente, todo salta por los aires... como debería.

BLAZBLUE: CHRONOPHANTASMA



Este juego de lucha exclusivo de PS3 llega a EE.UU. en marzo, lo que esperamos que signifique que poco después lo tendremos en Europa. Prosigue la historia de *Continuum Shift* e incluye el Overdrive, un supermovimiento que depende de la energía que resta al luchador.

FINAL FANTASY X / X-2 HD REMASTER



La versión HD para Vita y PS3 de *Final Fantasy X / X-2* parece haber sido programada de cero para encajar en PS3. Cada modelado de personajes se ha trabajado de forma individual, y hasta el HUD ha sido rediseñado. También se han remezclado más de sesenta temas de la BSO.

KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX



Como *1.5 Remix* antes de él, este pack incluirá elementos de tres entregas diferentes de *Kingdom Hearts*, unidas para formar una especie de segundo capítulo de la historia global. La colección rehace *KHII Final Mix*, *KH Birth By Sleep Final Mix* y una versión cinemática de las escenas de *KH Re:coded* para 3DS.

DETALLE
Esta imagen dividida en dos de Shay y Vella representa las ideas tempranas de Schafer para *Broken Age*: "El primer día de brainstorming, dibujé esto en mi libro y ahora es la pantalla de título del juego"

BROKEN AGE

Schafer comenta que los personajes 2D están "hechos de piezas que fluyen juntas pero que se deforman a su manera".

BROKEN AGE

LOS NOVENTA COBRAN VIDA EN LA NUEVA AVENTURA GRÁFICA DE TIM SCHAFER

Formato: PC, iOS, Android **Compañía:** Double Fine Productions **Desarrollador:** Double Fine Productions **Lanzamiento:** Enero



El plantel de voces incluye celebridades como Jack Black, el creador de *Hora de Aventuras*, Pendelton Ward, o Elijah Wood, backer también en KS.



Vella conoce a miembros del culto de la luz que están intentando eliminar el bagaje innecesario de sus vidas, incluidas letras de sus nombres. Sí, eso mismo.

ESTE MES SE lanza la primera versión preliminar de *Broken Age* en Steam y en la web oficial. Solo se podrá jugar a la primera mitad del título, la otra parte estará disponible en verano. ¿Por qué separarlo? Porque tras conseguir su dinero en Kickstarter, Schafer empezó a concebir *Broken Age* como una auténtica aventura, "algo que estaría a la altura de Grim Fandango o Full Throttle," explica. "Cuando estaba diseñándolo, me di cuenta de que iba a tener que hacer recortes en la idea original. Luego pensé en los backers y pensé que eso no iba a sentar nada bien". En lugar de rebajar la escala, Double Fine va a financiar el resto del juego con los beneficios de las reservas y las versiones preliminares.

La primera aventura de Schafer desde 1998 es una "historia paralela de un chico y una chica que van creciendo y que se van enfrentando a las expectativas que la sociedad en la que viven les ha impuesto". Vella "ha sido elegida para un gran honor de la ciudad, como en *The Lottery*, la historia de Shirley Jackson. Luego resulta que el honor es ser sacrificada para el monstruo Mog Chothra". La historia de Vella ha perseguido años a Schafer: "Recuerdo haber visto *King Kong* y haber pensado sobre Fay Wray atada en el palo y sobre qué haría en tal situación. Le patearía la nariz o algo. Una historia en la que una mujer hiciese algo así me pareció una gran oportunidad para hablar de la superación de un problema".

Mientras tanto, el chico, Shay, "ha sido educado en una nave espacial por su ordenador omnipresente y, llegado un momento, empieza a oponerse a su caparazón sobreprotector. Decide hackear los controles de la nave, poseerla, y de ahí surgen las decisiones que tiene que afrontar". Esta situación también intrigaba a Schafer: "Adoro las historias en las que estás aislado de todo el mundo y en las que hay máquinas haciendo cosas por ti, como pasaba en *2001*".

En LucasArts, Schafer veía cada juego como una evolución del anterior, y eso también ha pasado con *Broken Age*: "[Es] como si hubiera seguido haciendo aventuras, sumando mejor tecnología y diseño". La estética pictórica se cimienta en un motor diseñado desde cero para el juego: "Hay momentos impresionantes donde profundizas y atraviesas volando nubes que parecen 3D, pero sigue siendo 2D. Es algo realizado desde el amor a la pintura e imitando cómo se ve un cuadro".

DETALLE

En *Super Smash Bros. Brawl*, en la forma helada del Pokémon Stadium, se puede apreciar una foto de un gato blanco en un saco. Se dice que es el gato de Sakurai.

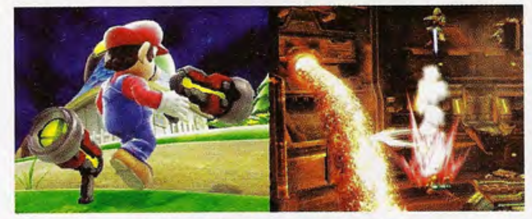
SUPER SMASH BROS

SUPER SMASH BROS

LO QUE WII U NECESITA

Formato: Wii U, 3DS **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Sora Ltd, Namco Bandai **Lanzamiento:** Por confirmar

■ Marth, de *Fire Emblem*, es uno de los últimos personajes presentados, sumando un total de 20 ya. Sakurai ya ha dicho que la plantilla total no va a ser más grande que la de *Brawl*, que suma 35.



■ Sonic regresa también, y ojalá lo haga de la mano del Dr. Robotnik. Puestos a pedir, también queremos un jefe de *Megaman*, o a Protoman.



■ El nivel de *Mario Galaxy* evidencia lo genial que un juego *Galaxy* luciría en Wii U, aunque Miyamoto dice que por ahora podemos seguir soñando. *Suspiro*

■ **ENTRE TODAS LAS** capturas, las noticias y los personajes anunciados de *Super Smash Bros*, es posible que se os haya pasado un detalle: la versión para Wii U va a mostrar por primera vez a muchos de los personajes más queridos de Nintendo en alta definición. Es innegable que la plantilla del *brawleri fan-service* nunca había lucido tan bien: fíjate en los brillos y textura de la armadura de Samus, el pelo de la cola de Fox o el, ehm, rosa más brillante que nunca del afable Kirby.

Gracias a las constantes actualizaciones del creador de la serie, Masahiro Sakurai, no hemos tenido que esperar demasiado para ver el nuevo look de los personajes. No esperamos ninguno realmente nuevo antes del E3 de 2014 pues, mirando ojo avizor el calendario, el juego llegará a finales de 2014. Aun así, no podemos evitar especular y apostar nuestras cartas a que otro personaje de los *Sonic* hará acto de aparición y soñar con que Bayonetta (que tendrá un juego propio para Wii U también en 2014) saque sus curvas y sus pistolas a pasear por el juego.

Sakurai, un fan confeso de los medios sociales y que usa todos los que tiene a su disposición, ha empleado Miiverse para desvelar la pantalla basada en *Mario Galaxy*. "Hay una fuerza gravitatoria que surge del centro del planeta, por lo que habrá que usar nuevas tácticas", escribió bajo la susodicha imagen. Este anuncio acompañó a unos comentarios del director, prometiendo que tanto la versión de Wii U como la de 3DS tendrán cosas únicas, como pantallas propias de cada plataforma y niveles como el de *Mario Galaxy* (que se inspira en un mundo del segundo juego) alterando las mecánicas ya conocidas.

> "TANTO LA VERSIÓN DE WII U COMO LA DE 3DS TENDRÁN COSAS ÚNICAS"

La extensión exacta de todos estos cambios en el núcleo jugable es uno de los puntos más oscuros del juego, y uno de los que más curiosidad levanta. Sakurai ha declarado que no habrá demasiados más allá de un equilibrado general de los personajes y que la mayor innovación de la versión de Wii U, el GamePad, será uno de los sistemas de control más básicos del juego. No es que nada de esto sea demasiado importante ni nos preocupe mucho. El centro de todo el esfuerzo parece estar en hacer esta la mejor secuela posible, con una experiencia online sólida y una campaña para un jugador que merezca la pena para más que desbloquear personajes.

Así pues, a falta de que confirmen más novedades, queda claro que Sakurai quiere hacer el *Smash Bros.* más fluido y más bonito hasta el momento, uno que también puedas jugar durante años. Ciertamente, con eso nos basta a todos, pero no parece una tarea sencilla.

MARIO KART 8

UNA CARRERA POR WII U

Plataforma: Wii U **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Nintendo **Lanzamiento:** Principios 2014

■ **CUANDO ESCRIBIMOS** estas líneas, antes de la tempestad navideña, PlayStation 4 ha superado en tan solo algo más de un mes las ventas globales de Wii U desde su lanzamiento. Ahora más que nunca Nintendo confía en la fuerza de sus franquicias principales para revitalizar el interés de los consumidores en su consola. Los lanzamientos de los próximos seis meses serán básicos para el futuro de Wii U.

Mario Kart 8 es una de esas franquicias. Es, quizá, la más abiertamente comercial de todas las exclusivas de la consola y no propone ningún cambio radical con respecto a lo que conocemos de la saga, aunque introduce pequeñas novedades en su mecánica esencial.

Está claro que Mario le ha cogido el gusto a las volteretas planetarias, ya que los tramos sin gravedad son la principal novedad con respecto a las carreras de karts tradicionales. Nintendo pretende con ello darle la vuelta (literalmente) a algunos circuitos: los tramos ahora trazan loops enormes, hay caídas al vacío y las carreteras serpentean desafiando las leyes de la gravedad, dejando atrás la competición automovilística para entrar abiertamente en el terreno de la montaña rusa.

Mario Kart 8 despliega un acabado gráfico impresionante, y los escenarios, aunque familiares, brillan más que nunca, desde las familiares colinas verdes que rodean el castillo de Peach, hasta un escenario azteca bañado en niebla.

Solo el tiempo dirá si *Mario Kart* funciona como un bienvenido turbo para las ventas de Wii U, pero lo que está claro es que el juego será un éxito por sí mismo. ¿Podremos decir aquello de "El mejor *Mario Kart* de la historia"? La verdad, esperamos que sí.

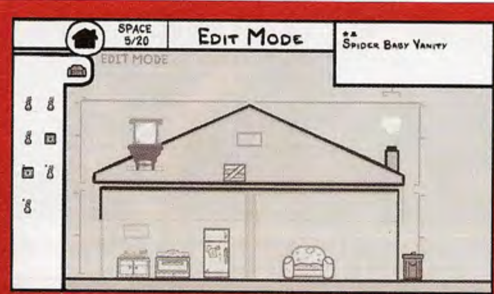
MEW-GENICS

EXACTO: MUCHOS "GATETES"

Plataforma: TBC **Compañía:** Team Meat **Desarrollador:** Team Meat **Lanzamiento:** 2014

■ **QUIENES CALIFICAN** de hippies sin valor a la muchachada indie y adoran impúdicamente el soporífero panorama de secuelas Triple-A, estarán pasmados con la expectación que ha levantado el nuevo juego de los creadores de *Super Meat Boy*. Pero lo realmente sorprendente aquí, creednos, es el propio juego. Definido como 'loca de los gatos simulator', *Mew-Genics* es una tenebrosa aunque jovial fusión de ocho millones de géneros distintos, de *Animal Crossing* y *The Sims* a *Borderlands* o *Pokémon*. Básicamente, consigues unos gatos, los crías y haces cosas con ellos: pasearlos, enfrentarlos en luchas fraticidas, carreras y quién sabe qué más. Jugarás a Dios De Los Gatos, tirando de los hilos para que genéticamente sean cada vez mejores. Siendo un juego de Team Meat, de todos modos, no nos extrañaría que los resultados de tu experimentación figuren en un próximo reportaje sobre Los Horrores De La Ciencia.

No estamos hablando de unos pocos tipos de gato. Team Meat promete 'más de 12,207,031,250,000,000,000,000' gatos. Posiblemente con un número final tan alto que esté cerca de una cantidad infinita, con distintas formas, colores o comportamientos. Si alguna vez has deseado inyectar sustancias aceleradoras a tus vecinos de *Animal Crossing*, felicidades, éste es tu nuevo juego favorito.





■ El mobiliario puede influir en el estado de los gatos, algo a tener muy en cuenta a la hora de decorar la casa.

THE EVIL WITHIN

EL HORROR, EL HORROR

Platafoma PC, PS3, PS4, 360, Xbox One **Compañía:** Bethesda **Desarrollador:** Tango Gameworks **Lanzamiento:** 2014

¿QUÉ HACE bueno a un *survival horror*? Los aficionados al género tienen una respuesta infalible: "Shinji Mikami". Después de casi una década alejado de las mansiones encantadas, las criaturas retorcidas y los pasillos claustrofóbicos, es justo decir que el título de regreso al género del venerado desarrollador, *The Evil Within*, ha sido recibido con febril anticipación. La pregunta inevitable es: ¿puede el creador de *Resident Evil* (el padre del género, poca broma) devolver al *survival horror* a sus días de gloria?

En este momento, aún es complicado adelantar una respuesta. Hemos visto el juego en acción y por ahora todo apunta a la sensación de permanente terror y amenaza que lanzó su carrera, pero tampoco hay señales de que se esté alejando en términos creativos de los tópicos y clichés que estableció en aquellos primeros tiempos de su carrera. Hemos visto el detective Sebastian Castellanos dar tumbos por pasillos estrechos y ominosos, con lenguas de luz plateada de luna goteando por enormes ventanales. Y la sensación que transmite el escenario es vetusta pero efectiva: sabes lo que te espera, pero eso no disminuye lo más mínimo la intensidad de los sustos que te llevas.

> "LA CARTA GANADORA DEL TÍTULO ES EJECUTAR JUEGOS MENTALES"

Pero aunque los escenarios y las cinemáticas carecen de cualquier tipo de originalidad, es bajo la superficie donde Mikami ha buscado, obviamente, la inspiración para innovar en este nuevo *survival horror*. La IA enemiga es avispada y se adapta a tu estilo de juego durante la campaña. Cuando repitas partidas no encontrarás a los enemigos localizados en el mismo sitio. El propio concepto del juego sugiere que habrá pequeñas estructuras de sandbox que se podrán explorar.

Tiene sentido. Si *Dark Souls* se ha ganado el aplauso generalizado por su capacidad para inyectar el miedo en el jugador a través de una mecánica de ensayo y error, Mikami intenta justo lo contrario para obtener el mismo resultado.

La carta ganadora de *The Evil Within* es su forma de ejecutar juegos mentales en el jugador, imponiéndole una sensación de vulnerabilidad que casa perfectamente con los temas del juego.

Lo que está claro es que Mikami aún no está preparado para enseñar la jugada completa. *Resident Evil* cogió a los jugadores por sorpresa, pero ahora el director parece enseñarles solo lo que quieren ver. Y si este va a ser el canto del cine de Mikami, nos gustaría que en algún momento el director optara por sorprender...

El juego arranca en un manicomio, antes de pasar a ubicarse en el resto de la ciudad.



Todas las esperanzas están puestas en Mikami para que resucite el moribundo género del survival horror.

Como bien saben los fans de Shinji Mikami, no hay nada tan aterrador como un mostrenco mutilado con una motosierra.

DETALLE

THE EVIL WITHIN

Shinji Mikami ha declarado que *The Evil Within* será su último título como director. Pero no se despedirá de la industria: asumirá a partir de este momento el rol de productor

WATCH DOGS

MEJOR ESTAR CONECTADOS

Plataforma: Multi **Compañía:** Ubisoft **Desarrollador:** Ubisoft **Lanzamiento:** 2014

OTRO TÍTULO MÁS de Ubisoft, otro nuevo retraso entre manos. El juego de acción y aventura en mundo abierto ambientado en Chicago promete ser un desencantado estudio de la mentalidad cibersocial y una mirada al impacto de la tecnología moderna en nuestra sociedad. Sumergiéndose en las calles en la piel de un hacker superdotado, Aiden Pierce, los jugadores se embarcan en una aventura llena de intrigas políticas, guerra de información e invasión a la privacidad. Hackearás de todo y en todo momento, desde cajeros automáticos hasta semáforos; si tiene alguna una interfaz digital, puedes manipularlo.

El juego tendrá un sistema moral, pero no en el sentido tradicional de buenos y malos. El juego es más versátil que eso, con una abundante gama de grises. Aiden tiene la habilidad de entrar en ordenadores personales, por ejemplo, y manipular las cuentas corrientes de los ciudadanos de Chicago en su beneficio. Con algunos de ellos su hurto es moralmente defendible (estafadores, policías corruptos...), con otros no tanto (madres solteras, currantes casi sin ingresos), y al hacker se le plantea cierta encrucijada. Tus acciones tendrán como consecuencia la visión que los habitantes de Chicago tienen de ti: puedes convertirte en una especie de Robin Hood o desatar las iras de los ciudadanos.

Watch Dogs es muy ambicioso y encontramos su retraso comprensible: si consigue estar a la altura de su complejo mundo y su multijugador integrado, la espera habrá merecido la pena. Y para finales de 2014, con *Assassin's Creed IV* y *GTA V* más que superados, volveremos a tener ansia de sandbox.

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD

¿QUÉ HARÍA BRIAN BOITANO?

Plataforma: PC, PS3, 360 **Compañía:** Ubisoft **Desarrollador:** Obsidian Entertainment **Lanzamiento:** 7 de marzo

¿VEREMOS ACABADO algún día este juego? Esperamos que sí, porque todo apunta a que será la experiencia definitiva de *South Park*. Todas las cinemáticas y secuencias de juego parecen directamente sacadas de un episodio del hito televisivo de la animación limitada palabrotera. Con Trey Parker y Matt Stone proveyendo de guión y voces, está claro que va a ser una legítima experiencia *South Park*.

Parker y Stone han criticado públicamente anteriores intentos de adaptar la serie a los videojuegos, pero con el tratamiento rolero que Obsidian Entertainment va a darle a *La Vara de la Verdad*, la verdad es que por primera vez la serie podría encontrar una contrapartida digna de su grandeza. El juego aparenta ser un glorioso pastiche y un leal homenaje a los RPG clásicos de fantasía; todos los tópicos están ahí, propulsados por el típico estilo satírico de *South Park* (puedes invocar a personajes secundarios de la serie para movimientos especiales, hacer hechizos con pedos, y cada uno de los protagonistas de la serie serán clases típicas del género -nuestro favorito, Jimmy Bulmer como el Bardo-).

Está previsto que el juego llegue el 7 de marzo, casi un año después de la fecha originariamente planeada. No podemos culpar a Obsidian o Ubisoft: el hecho de que el juego se haya retrasado para ser perfeccionado denota más bien cierta pasión y mimo por el producto. Y la experiencia dicta que es muy preferible un juego de *South Park* pulido y jugable que una adaptación barata más.



La inabarcable mitología de *South Park* será explorada en *La Vara de la Verdad*: desde la Gente Cangrejo a los Niños Góticos o los Críos Pelirrojos. Que no falte nadie en la fiesta.



El paso de los dibujos animados no parece haber sacrificado ninguna de la, ejem, sutileza interracial típica de *South Park*.



PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE

¿ECHARÁ RAÍCES LA FRANQUICIA DE POPCAP EN UN NUEVO GÉNERO?

Plataforma: Multi **Compañía:** EA **Desarrollador:** PopCap **Lanzamiento:** 20 de febrero

■ LA EXCLUSIVA del juego para Windows arranca en febrero y nosotros nos preguntamos, completamente en serio... ¿por qué hace PopCap un shooter en tercera persona? El estudio responsable del *Plants Vs Zombies* original, así como de *Peggle*, parece más habituado a los puzles en 2D con toques de *tower defense* que a los juegos de acción tradicionales, así que es lógico que este proyecto nos genere ciertas dudas. De todos modos, confiamos en PopCap: el estudio ha demostrado que puede sacar adelante juegos sólidos, y quizás este salto a otro género sirva para llevar aún más allá su capacidad como desarrollador. El juego incluirá modos cooperativos y competitivos, solo funcionará online y tendrá capacidad para hasta 24 jugadores por partida.

Las clases se generarán a partir de las plantas y zombis más significativos de los dos juegos previos; cada uno tendrá una habilidad principal que se corresponderá con su aspecto y características de las dos primeras entregas. Significativamente, el juego corre a lomos de Frostbite 3, el motor de *Need For Speed: Rivals* y *Battlefield 4*, así que no tenemos ninguna duda acerca de lo atractivo que será su aspecto final.

Con 12 plantas y 12 zombis dando tumbos por cada mapa, podemos esperar un desarrollo frenético: muertes rápidas, reapariciones fulminantes y técnicas kamikazes. La versión de Xbox One dará acceso al Boss Mode (que permite jugar como Crazy Dave o el Doctor Zomboss y hacer llover destrucción desde el cielo sobre los enemigos). Si al final esa variante se limitará a un empleo más o menos inútil de Kinect/SmartGlass está por ver, pero EA asegura que el juego no es una mera explotación de una franquicia de éxito.



■ Hall advierte de que la versión Alfa lanzada a través de Steam no está completa y no acabará estando al alcance de todos los jugadores.



DAYZ

LOS MUERTOS SE ALZARÁN

Plataforma: PC **Compañía:** Bohemia Interactive **Desarrollador:** Boh. Int. **Lanzamiento:** 2014

■ "LOS ÚLTIMOS meses han sido durillos", admite el creador de *DayZ* Dean Hall mientras explica hasta qué punto está siendo agotador el viaje desde la versión Alfa del juego a la final. "Ha habido momentos en los que pensábamos que estábamos muy cerca del final, solo para descubrir algo más que necesitaba cambios. Durante el último año hemos llegado a modificar radicalmente el motor, eliminado cientos de miles de líneas de código, alterando el funcionamiento básico del juego. Son buenas noticias, porque quiere decir que tendremos un motor que cubra las necesidades de *DayZ*... pero es un proceso arriesgado y lleno de problemas".

Cualquiera que pensara que para transformar *DayZ* en un juego independiente solo habría que grabar unos cuantos discos puede quedarse de piedra al saber que Hall y su equipo no solo han mejorado el mod de *Arma 2* original, sino que lo han redesarrollado por completo. "Creo que la parte más dura ha sido tomar decisiones complicadas y poco populares", dice Hall. "A veces parecía que íbamos a fallar estrepitosamente. Es un trabajo enorme rehacer un motor completo en doce meses. El motor tiene más de un millón de líneas de código, interrelacionadas entre ellas de forma muy compleja. Así que incluso internamente hemos sentido deseos a veces de tirar por el camino fácil. Puede ser complicado de explicar a alguien que solo quiere jugar lo antes posible que tenemos que tomarnos el tiempo necesario para que la arquitectura del juego se asiente de forma apropiada".

De hecho, en el momento de escribir estas líneas, Hall está dando los últimos retoques a la versión Alfa, que fue lanzada en Steam hace unas semanas. Es un momento crucial: el descomunal éxito de la versión Alfa determinará el futuro de la versión final y la posibilidad de que salte también a consolas "Estamos interesados en las consolas, pero solo cuando la versión de PC esté finalizada", revela Hall. "Odiaría ver que la experiencia en PC se altera para facilitar el soporte multiplataforma. Sabemos que es posible porque ya hemos compilado el motor para 360, y funciona. En ese sentido somos afortunados por tener una experiencia mucho más específica que nuestro hermano mayor *Arma 3*".

DETALLE

Mientras Peter Jackson se esfuerza en edulcorar aún más El Hobbit, en WB se están currando un juego violento y oscuro, exclusivamente para mayores de 18 años.

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

TOLKIEN A LO GÓTICO

Plataforma: Multi **Compañía:** WB Games **Desarrollador:** Monolith Productions **Lanzamiento:** 2014

"LA MUERTE, Y el deseo humano de superarla, son temas claves de la Tierra Media", nos cuenta Michael de Plater, el director de diseño de Monolith Productions. "Parte del gran atractivo de la obra de Tolkien reside en el extenso tratamiento que dan a la oscuridad".

Shadow of Mordor se sitúa en el período entre *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, explorando a fondo la parte más gótica y oscura de los libros de Tolkien. "Nos hemos inspirado en muchas porciones de la mitología de la Tierra Media", explica de Plater. "Una de nuestras primeras ideas fue pensar que habría pasado si Boromir se hubiese hecho con el poder del Anillo Único para volverlo contra los enemigos de Gondor. El Anillo le habría esclavizado, sin importar sus nobles intenciones o que hubiese conseguido derrotar y destruir a Sauron. Es decir, se habría convertido en un maldito Espectro".

De aquí surge la idea de Talion, un montaraz que pierde a su familia a manos de las hordas de Sauron, y al que un encontronazo con el Señor Oscuro dota de habilidades espectrales. Le espera un largo camino hasta Mordor y es libre de explorar gran parte de la Tierra Media, una en la que la verticalidad del diseño invita a pensar en un combate más fluido y versátil, a semejanza de la otra gran franquicia de WB: *Arkham*.

Una influencia que queda clara al ver en acción el innovador Sistema Némesis, capaz de tejer una atractiva dinámica en nuestros encuentros con el resto de personajes de *Shadow of Mordor*. "La verdad es que intentamos aportar algo nuevo a los juegos de acción", explica de Plater. "Los adversarios hacen algo más que interpretar las acciones del jugador: recuerdan sus interacciones, tanto con el jugador como con el resto de personajes.... Al pensar en qué podríamos hacer para la próxima generación que resultase nuevo y emocionante, se nos ocurrio el Sistema Némesis. Nos ha obligado a mejorar en muchos campos. En el tema de la IA, por supuesto, pero también en los gráficos, el sonido, e incluso el diseño de niveles y del mundo en general. La versión sencilla es que este sistema permite que cada jugador tenga enemigos únicos personales, que recuerdan, reaccionan y responden a nuestras interacciones con ellos".

También veremos caras conocidas. "Algunos personajes de Tolkien jugarán un papel clave, mientras que otros tendrán sus cameos. Ya hemos confirmado a Gollum, pero aún quedan unos cuantos por anunciar".



La verticalidad de los escenarios permite a Talion pedir prestados un par de trucos al otro Señor Oscuro de los juegos de Warner Bros. Nosotros pensamos jugarlo como si fuera un *Elseworlds* de Batman.



No nos han contado mucho sobre cómo se manifestarán nuestros poderes espectrales, excepto que contaremos con el inevitable árbol de habilidades.



Oye, que jugar a *Ground Zeroes* desbloqueará cosas en *The Phantom Pain*. Eso sí, Kojima no dice cuáles.

METAL GEAR SOLID V

ABUELOS Y COSPLAYERS

Plataforma: Multi **Compañía:** Konami
Desarrollador: Kojima Productions **Lanzamiento:** 20 Marzo 2014

KOJIMA HA DIVIDIDO en dos partes su regreso a la saga que le ha dado casi todo su prestigio: *Ground Zeroes* se convertirá en el aperitivo y *The Phantom Pain* será el plato principal. A su vez, *Ground Zeroes* enlaza con los eventos de *Peace Walker*, con Big Boss rastreando a Paz y Chico hasta el Campamento Omega. Nos da un poco de miedito que *Ground Zeroes* sea únicamente una especie de *GT5: Prologue*, sobre todo al comprobar que le han puesto un precio acorde con la gama media. Además nos revienta aún más que el juego se haya destripado a sí mismo: los vídeos ya han dejado claro que Snake entrará en coma al final de *Ground Zeroes*, y que Snake perderá un miembro en *The Phantom Pain*. Eso de contar el final de película al principio de la misma nunca nos ha terminado de agradar, salvo algunas contadas excepciones. Al principio la excusa que se sacaron de la manga para dividir el juego en dos era que había que acostumbrar a los jugadores al sigilo en mundo abierto (porque en el Kojimaverso no existe *Assassin's Creed*), pero finalmente Kojima ya ha dejado caer que la verdad verdadera es que *The Phantom Pain* tardará en ver la luz un poquito más de lo previsto. Con todo, ya veremos si nos sirve para ir abriendo boca.



DRAGON AGE: INQUISITION

REDIMIR LOS PECADOS

Plataforma: Multi **Compañía:** EA
Desarrollador: BioWare **Lanzamiento:** 2014

INQUISITION QUIERE RECUPERAR todo lo bueno de *Origins*, empezando por la conseguir una narrativa interesante, y siguiendo por el regreso de un grupo de cuatro personajes con una cámara adaptable. Vamos, que quieren dar marcha atrás y apartarse totalmente de ese gran cúmulo de despropósitos sin sentido alguno en que se convirtió *Dragon Age II*.

De paso, veremos el regreso de muchos rostros conocidos de los juegos anteriores (enhorabuena a los nostálgicos) y, algo que promete ser interesante, incorporar una nueva facción al conflicto entre magos y templarios, añadiendo retales de conquista en su mundo abierto, al estilo de las fortalezas costeras de *Assassin's Creed IV* o los campamentos de *Far Cry*. Así, en este título, nuestros triunfos nos permitirán reclutar agentes que podrán dedicarse a mejorar y dirigir los fuertes hacia las tareas específicas que les encomendemos para ir avanzando. Metajuego, allá vamos.

Todo esto será bajo la égida de Frostbite, cuyos mayores aportes al rol cebadito consiste en elementos distruibles y horizontes de ensueño (está claro que los graficazos se dan por descontados).

Posiblemente sea el título que mejor permita ver las alegrías que el motor va a dar en esta generación, por lo que estamos ansiosos por comprobar qué es lo que nos presenta más allá de la palabrería habitual inherentes a cada nuevo lanzamiento.

YA PARA 2015...

MIRROR'S EDGE 2



Frostbite. DICE. Faith. Precuela. 'Una libertad de acción y movimiento sin precedentes', según el estudio. Recordad, jugadores, que hubo un momento en el que EA quiso repartir amor verdadero y el público le dio la espalda. Sed buenos: a DICE le ha costado una carretada de *Battlefields* que les dejen volver a *Mirror's Edge*.

STAR WARS: BATTLEFRONT



De *Battlefields* y de esto: el nuevo *Battlefront* tiene pinta de que va a ser el *Battlefield Star Wars* de DICE bajo Frostbite 3. Y tenemos aquí una lista con todos los problemas y peros que le vemos a ese concepto. Mirad:

Ya está. Esos son todos nuestros peros.

FINAL FANTASY XV



Square ha conseguido que las espadazas y los pelitos vuelvan a hacernos tilín, despojándose de los turnos y planteando un *Final Fantasy* que, siguiendo la senda de *Lightning Returns*, deje de mirarse de una vez por todas en el espejo distorsionado de *esa maldita entrega* de la que ojalá no hagan nunca el remake.

DEUS EX: UNIVERSE



Aparte de salir para PC, PS4 y Xbox One, *Deus Ex: Universe* aspira a convertirse en un proyecto transmedia, que abarque segundas pantallas, cómics y libros. La franquicia quiere explorar a fondo el tema de la poshumanidad y la añoranza del 'Cíberrenacimiento'. ¿Nuestro consejo? Contratad a Warren F. Ellis.

KINGDOM HEARTS III



Según Square, el cruce entre personajes de *Final Fantasy* y Disney, último capítulo (el octavo, según nuestras cuentas) de una historia comenzada en 2002, tendrá en cuenta las últimas adquisiciones del gigante americano a la hora de presentar nuevos personajes. Veamos: Lucasfilms, Marvel, Pixar... De paso, aparecerá por primera vez para Xbox.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

DESPIDÁMONOS DE DRÁCULA

EL FINAL DE LA SAGA DE MERCURY STEAM TE PONE EN LA PIEL DE DRÁCULA Y NO SE CORTA NI LO MÁS MÍNIMO CON EL GORE

SAGA

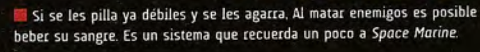
A todos nos irrita hasta cierto punto que Konami abandonara la fórmula de los Castlevania anteriores. Los metroidvania son juegos complicados porque no tienen un público amplio a día de hoy y porque, para qué engañarnos, el 2D no llama tanto la atención. Mercury Steam, al menos, ha conseguido mantener las señas de la saga por mucho que la haya cambiado.

Plataforma: PC, PS3, Xbox 360 **Compañía:** Konami **Desarrollador:** Mercury Steam **Lanzamiento:** 28 de febrero

El inmortal vampiro sigue siendo una de las figuras fantásticas más atractivas que existen, para bien y para mal. Las reinterpretaciones del mito han sido tan numerosas como catastróficas, pero afortunadamente se sigue intentando. Mercury Steam lo hizo y lleva tres juegos demostrando que, pese a las críticas a su interpretación de la queridísima saga *Castlevania*, comprende bien la tragedia del personaje creado por Bram Stoker, Drácula, que a la vez podía 'entretener' a las reprimidas damas victorianas y a los ávidos de la novela gótica. Menuda dualidad...

Los españoles, que integran quizá el último estudio de nuestro país que sigue haciendo juegos triple-A, han entendido el personaje de Drácula como el de un hombre sobrepasado por las circunstancias de su vida. Y aun cuando era humano, cuando era Gabriel Belmont, el látigo que restallaba en la oscuridad también era Drácula, el vampiro. Como en la novela de Stoker, Gabriel vivió la pérdida de su mujer. Trató de ponerle remedio, pero era tarde y, aunque victorioso en el combate e incluso ante Dios, fue derrotado por la vida y sucumbió. Se convirtió en el vampiro que manejamos en *Lords of Shadow 2* y que sesga la vida del hombre sin remordimiento alguno. Vistos así, Gabriel Belmont y el conde Drácula se parecen más de lo que pensaba.

Hay diferencias, por supuesto, como que los míticos Trevor y Simon Belmont sean descendientes directos del mismísimo Drácula y que, el primero, su hijo oculto, pereciera a manos de su padre. Revivido por la sangre del propio Conde, Trevor se convirtió en Alucard y (junto con su hijo Simon) acabó con el reinado del vampiro. O eso creía. Aquí arranca esta segunda parte, tras los eventos del juego de 3DS, *Mirror of Fate*. Si esta reformulación de la saga y la historia de los *Castlevania* te ha puesto malo, mejor para de leer ahora, porque todo esto nos encanta y no vamos a parar. »



Si se les pilla ya débiles y se les agarra, Al matar enemigos es posible beber su sangre. Es un sistema que recuerda un poco a *Space Marine*.



Es una lástima no poder jugar con un Drácula súperpoderoso desde el principio del título, pero se las han ingeniado para hacerlo débil y que todo tenga sentido.



Gráficamente, el juego es sobresaliente, salvo alguna ralentización. Es increíble lo que se puede sacar de unas consolas con 7 años.

Debido a tal derrota, Drácula está muy débil. ¿Recordáis el final del primer juego, la gran revelación? Ahí empieza la trama, o mejor dicho, lo hace tras el primer desayuno del vampiro en siglos. Así de malos somos, matamos a una familia para recobrar fuerzas. Ayudado por su otrora enemigo, Zobek (doblado de nuevo por Patrick Stewart), nos propone una misión... rarísima y que se puede resumir así: recupera tus trascendentales y olvidados poderes explorando tu anacrónico castillo, ayúdame a mí, tu némesis, a evitar que un mal mayor que tú y yo juntos, que también tenemos tela, tome el mundo y, una vez hecho esto, prometo matarte para que no sigas sufriendo. La cosa se pone aún más rara cuando resulta que Drácula puede viajar entre la versión contemporánea de su castillo, que es más un Londres reinterpretado, y la pasada, la que encierra su poder.

No es que no hayamos jugado a un *Castlevania* con toques modernos, que ahí están los dos *Sorrow* sacando pecho, pero resulta ciertamente extraño. Sobre todo cuando la debilidad de Drácula nos lleva a convertirnos en un grupo de ratas (genial guiño a la novela) para explorar un laboratorio secreto plagado de enemigos que nos sobrepasan en poder. Y digo explorar porque, aquí va una novedad, la estructura de los escenarios es más abierta y laberíntica que en la lineal primera parte. La cámara se puede mover libremente y se pueden revisitar ciertos lugares y dar vueltas como un tonto. Esto me ha pasado, y eso que la demo apenas duraba cuatro horas, pero al menos me ha servido para descubrir varias Cajas de Dolor, que sirven para aumentar la vida o la magia.

Oh, la magia, la bendita magia en este juego. Era de lo mejor de *Lords of Shadow* junto a su combate y ninguno de los dos ha cambiado mucho, y eso es algo bueno. El sistema de magia está ligado a un arma: la Espada de Vacío representa el poder divino y los Guantes del Caos... adivinad. Sumados al látigo, crean un sistema triple de combate muy divertido, lo más divertido del juego con diferencia. Tanto es así que en todo momento en el que combate tácito y rítmico se

"SU TRAMA ES RARA E IMPLICA A SATANÁS, LA MUERTE, DRÁCULA, UNA EMPRESA MALVADA, SALTOS EN EL TIEMPO Y MIL COSAS MÁS"

NUESTROS FAVORITOS

CASTLEVANIA
(NES)



El primer juego de la saga será siempre recordado por establecer una base lo suficientemente sólida y una mitología tan rica como para sustentar más de 20 años de videojuegos. Qué decir de él, lo tiene todo: el látigo, los objetos, a Drácula...

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST
(NES)



Como secuela, este juego dejaba mucho que desear, pero para su época proponía cosas muy avanzadas, como ciclos de día y noche, misiones secundarias y demás. Lástima que fuera tan críptico.

THE CASTLEVANIA ADVENTURE
(GB)



Game Boy era la niña bonita de medio mundo y no podía quedarse sin su Castlevania. Todos recordamos alguna de sus melodías, aunque pocos se acuerdan de que era muy, muy difícil e injusto. Pero no tenías escaleras.

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE
(NES)



En una sabia decisión, abandonó los sistemas de Simon's Quest por la acción más directa del primero. El resultado: una versión mejorada que serviría de antesala para uno de los mejores juegos de SNES.

SUPER CASTLEVANIA IV
(Super Nintendo)



Si no recuerdas uno de los temas de este juego, tienes un problema. Marcó un antes y un después en la consola y elevó la saga a lo más alto. Sigue siendo una maravilla gráfica a día de hoy.

CASTLEVANIA: BLOODLINES
(Mega Drive)



El único juego que vio la luz en Mega Drive. Es quizá el único que se censuró fuertemente en EEUU por la cantidad de gore y sangre. Es el primero en salir del castillo de Drácula y era posible batallar por Rumanía.

CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD
(PC Engine)



Europa recibió en su lugar *Dracula X*, con muchos cambios y sin Maria, pero *Rondo of Blood* destacaba por sus múltiples caminos y por dar esa sensación pesada con el látigo y por ser tan difícil y divertido. Una obra maestra.

deja a un lado por otras cosas, toda la experiencia se resiente. No hay nada como tener que pelear bien, es decir, sin que te toquen, esquivando, bloqueando, usando diferentes combos; para que la concentración del personaje aumente hasta el punto de que genere puntos de magia que, absorbidos a nuestro gusto, recargan uno de los dos tipos de magia. Y hecho esto, es decisión nuestra si queremos recuperar vida con la espada divina o hacer más daño y achantar al rival con los guantes. Enlazar todo esto y terminar un combate sin que te toquen es complicado incluso en el modo normal. La inteligencia de los enemigos no es nada del otro mundo, y fallos como que no te ataquen mientras haces agarres evidencian que no es un sistema perfecto, pero el látigo es tan contundente que no importa demasiado, sobre todo porque los jefes medios y los finales son estupendos y saben jugar a contrarrestar tu sistema de golpes.

Nada de esto es radicalmente diferente con respecto al anterior juego. Donde ha evolucionado de verdad el sistema de combate es en su desarrollo. Antes, se compraban y desbloqueaban habilidades y nuevos combos con experiencia. Ahora, aunque esto se mantiene, también hay que utilizarlos a menudo para ganar maestría.

> "EL SISTEMA DE COMBATE ES LO QUE HACE GRANDE A ESTE JUEGO, Y AUNQUE NO HA CAMBIADO MUCHO SI SE MIRA AL ANTERIOR, HA SIDO REFINADO Y HA INCLUIDO UNA MEJORA CLAVE QUE EMPUJA A USAR DIFERENTES TÉCNICAS DE COMBATE"



La maestría, hasta donde he podido ver por ahora, permite golpes más rápidos y/o potentes. Está claro que tu combo favorito lo vas a mejorar en las primeras horas, pero conviene mantener cierto equilibrio. Algo tan sencillo como esto me hizo probar diferentes sistemas de combate y comprender que a veces es mejor esquivar con un salto (uno de los nuevos movimientos de Drácula), que hacer el bloqueo. Todo depende del enemigo.

No sé si *Lords of Shadow 2* se guarda muchos más ases en la manga, pero espero que sí. Por ahora, es una versión muy continuista del, por otro lado, notable primer juego. Añadir un mundo más abierto (ya veremos cuánto y si realmente tiene algo de *backtracking*) es un punto a su favor, igual que lo es su personaje. Tengo interés por ver hacia dónde va este Drácula. Por ahora, he visto un hombre atrapado por su pasado y por su culpa, humano en ciertos gestos a la vez que abiertamente cruel y mezquino. Veo que la historia va hacia un punto inevitable que, creo, cortan poco después del tutorial: tras acabar con un titán, un paladín angelical y un montón de soldados humanos, el campo de batallas se abre para recibir a Alucard. Todavía tengo que conocer cuál es su papel y me quedan muchos poderes por desbloquear, como el propio castillo a través de rutas bloqueadas me hizo ver. También me ha hecho apreciar bastantes de sus defectos. *Lords of Shadow 2* te trata al principio como un lelo que no sabe por dónde hay que escalar y tampoco sé si los murciélagos que marcan el camino a trepar se pueden desactivar siempre como los QTE (gracias por eso, Mercury, lastraba muchísimo al otro juego). Al menos, donde importa, en el combate, es alucinante, fluido cuando quiere y pesado cuando nosotros lo buscamos.

La versión que probé, por cierto, era la de Playstation 3, y para ser un juego de la pasada generación, no se quedaba precisamente corto. Aún era una versión beta y sin acabar, por lo que la tasa de frames era algo inestable, pero espero que lo solucionen de cara a la edición final. También espero que la versión de PC deje con la boca abierta, porque si algo han sabido explotar de la saga es su tenebrismo, su aire gótico. No tendrá ese regusto japonés tan majo de los antiguos, pero entra tan bien por los ojos como lo hace por las manos.

Castlevania: Lords of Shadow 2 se lanza el 28 de febrero en PC, PS3 y Xbox 360.

LEGADO

Es probable que la vieja guardia de los Castlevania intente borrar de su memoria la saga *Lords of Shadow*, pero una cosa está clara: son los únicos Castlevania en 3D que han hecho honor a su nombre. *Lords of Shadow 2* parece que hasta permitirá moverse con libertad por el castillo, así que...

En nuestra demo pudimos ver una buena variedad de seres y algunos personajes nuevos muy intrigantes, como el guardaespaldas de Zobek.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (Sega Saturn, PSX, PSP)



Un giro de timón en la saga: exploramos un mapa propio de un Metroid con el hijo del Conde, Alucard, que usa una variedad de armas en lugar de un látigo. Para muchos, el mejor de la saga.

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON (GBA)



El juego de salida de GBA con los mejores gráficos. También era un metroidvania, aunque empleaba un sistema de cartas que daba poderes mágicos al látigo, que por primera vez no blandía un Belmont.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW (GBA)



El tercero en salir en GBA. Rescataba parte de la esencia de *Symphony of the Night*. Soma Cruz, el protagonista, absorbe las almas de sus rivales y las usa para derrotar a Drácula junto con armas de todo tipo.

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (Nintendo DS)



Secuela de *Aria of Sorrow*, mantiene el mismo sistema de almas e incluye más. En su final malo, Soma se convierte en el Señor Oscuro y tenemos que vencerlo con Alucard y a Julius Belmont.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (Nintendo DS)



Explica el papel de los Morris en la saga y permite manejar a dos personajes a la vez. No es el mejor *Castlevania*, pero nos encanta cómo se desarrolla su historia y su sistema de misiones secundarias.

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA (DS)



El último *Igavania* es uno de los mejores, por su dificultad, por su sistema de glifos, por su genial protagonista femenina y porque seguía refinando una fórmula que nunca envejecía.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Xbox 360, PlayStation 3, PC, 2010)



Mercury Steam recibió el difícil encargo de reiniciar la saga con otro tono, estética y una jugabilidad adaptada al 3D. El resultado fue notable y ostenta el premio al único *3Dvania* bueno.



WASTELAND 2

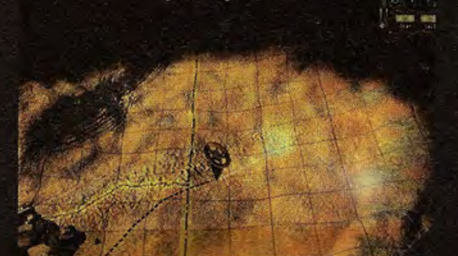
EL TRIUNFO DE KICKSTARTER

Plataforma: PC **Compañía:** InXile **Desarrollador:** InXile **Lanzamiento:** 2014

BRIAN FARGO ES uno de los mejores embajadores de las posibilidades de Kickstater. No solo está cumpliendo con las fechas y condiciones previstas para uno de los juegos de mayor recaudación (unos tres millones de dólares), sino que encima dicho juego está alcanzando las alturas que esperábamos de él. *Wasteland 2* es el *Fallout* retro de la generación Unity, un señor rolazo a la antigua usanza, sin apenas concesiones a la modernidad: decenas de habilidades, grupo protagonista de escasos poderes que tiene que sudar sangre en cada centímetro de avance en el juego, y un árbol de conversaciones y diseño de misiones que hará pensarse las cosas al jugador. Esto es un juego de rol clásico, con austerísimos sprites 2D que nos catapultan directamente a los 90 y una estética madmaxiana y country, macarra y pocha, que hila muy bien con el tema de la supervivencia.

Hemos probado la beta en curso (*las*, en plural, porque InXile está literalmente sacando nuevas versiones cada pocos días) y, de momento, el dinero metido hace casi dos años en esta idea loca es una buena inversión. El juego realmente no tiene nada que ver en el aspecto mecánico con el envejecido original (más un JRPG de turnos estilo yanqui y dificultad maldita que otra cosa), sino con su sucesor espiritual: aquel *Fallout* que la Interplay de Fargo se sacó de la manga cuando EA le negó los derechos de aquella primera incursión en el rol posapocalíptico.

Más aún, la pasta extra, que se fue en contratar al ínclito Chris Avellone para que metiera mano en textos y misiones, se nota en cada segundo: el juego, tras la selección de personajes, empieza en marcha, con nuestro grupo asistiendo al entierro de un Ranger de Arizona (nuestra facción) y el encargo de nuestro superior de esclarecer los hechos, en un viaje por un desierto repleto de nubes de radiación, oasis donde recargar nuestras cantimploras y encontronazos con todo tipo de supervivientes y criaturas mutantes. El combate táctico, la gestión de un equipamiento que escasea , la racanería con los puntos de experiencia,



Oh, mapas en los que nos desplazamos como iconitos descubriendo cosas, sin viaje rápido ni flechitas indicadoras: os añorábamos tanto...



Echamos en falta unas cuantas cosas en el combate: ojalá InXile le eche un ojo a *Fallout Tactics*.

ACCESO TEMPRANO ¡JUEGOS A MEDIAS QUE PUEDES DISFRUTAR HOY!

DAY Z



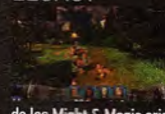
El mod de *ArmA II* convertido en juego independiente se ha comido Steam, con casi un millón de fanáticos dispuestos a participar en un MMO de ser mala gente con el prójimo donde los zombis son lo de menos. No nos cansamos de ver vídeos de atracos a mano armada y jugadores lloricas.

PROJECT ZOMBOID



Un juego maldito, plagado de problemas durante su desarrollo, pero que poco a poco se está encarrilando: rol de profundidad absurda, construcción a lo *Minecraft* y la posibilidad de morir de maneras que los juegos tradicionales jamás consentirían: enfermedad, suicidio, hambre... *Los Sims: Zombis*.

MIGHT AND MAGIC X: LEGACY



Limbic Entertainment está recuperando el espíritu de toda una generación rolera (mazmorras locas y primera persona) en el regreso de los Might & Magic originales. Huele tan a viejo y a los *Might & Magic V-VII* que aún no nos lo creemos.

DETALLE

WASTELAND 2

Todavía no hay una fecha de salida para el juego, y la beta ni siquiera cubre el primer capítulo, pero el flujo de actualizaciones demuestra que InXile está a tope.

o la capacidad de resolver situaciones con la habilidad o el diálogo adecuado suponen un baño de amor por un género que se ha perdido en los graficazos, las elecciones morales de primero de catequesis, o la blandurria consistencia de las misiones actuales.

También presenta características novedosas, y aglutina un puñado de ideas desaprovechadas de las últimas dos décadas ante las que no cabe sino rendirse. Empezando por la radio, que ejerce las funciones de guía y que sirve para mantener un flujo de información constante o plantear dilemas de rol sabroso. Durante la beta, dos localizaciones vitales se meten en problemas a la vez, y nuestros Rangers no disponen del don de la ubicuidad: ¿a quién salvar? ¿Qué consecuencias tendrá?

Toda una lección de cómo exprimir algo que en Fallout 3 y New Vegas apenas era un truquito más para meter canciones y que aquí se erige en protagonista de la narrativa, precisamente a pesar de que casi siempre esté en silencio.

También se han recuperado otras características "fallouteras" como el reclutamiento de compañeros inesperados con mucha vida interior, sobre los que perderemos el control de cuando en cuando, con el juego recordándonos que son aliados circunstanciales de nuestro grupo, alejados del don de gentes al uso en los títulos de BioWare.

> "LA RADIO ES LA PROTAGONISTA ABSOLUTA DE NUESTROS VIAJES"

En el debe todavía no nos convence la escasa información que nos da el combate, la pobre gestión del equipo y, especialmente, una interfaz de usuario que, aunque modificable a nuestro gusto, sufre para presentar correctamente el texto. Y hay *mucho* texto (que sirve como delicioso apoyo a los pobres gráficos, hasta el punto de que parece una elección consciente haber creado algo yermos tan desolados para que la palabra se abra camino) como para tener problemas de lectura.

Es evidente que *Wasteland 2* no pretende apelar al gran público y, precisamente por eso, hay que bendecir a Kickstarter y lo que está haciendo posible: es rol seco, lleno de estadísticas, numeritos, ritmo pausado, progresión casi al ralentí, donde cada detalle está ahí por algo. Es decir, es un juego que *no* está diseñado pensando en el gran público ni en vender millones de unidades, sino en satisfacer a una audiencia que sabe muy bien lo que quiere. Y, quién sabe, lo mismo captar adeptos para un género que, bien ejecutado, sigue dando algunas de las mejores experiencias virtuales del medio. A pesar de, o quizás por sus limitaciones, resulta difícil no perderse en la crudeza posnuclear de Arizona. Por supuesto que ninguna editora contemporánea publicaría algo así: pero InXile está haciendo un título para jugadores, no para accionistas.

7 DAYS TO DIE



Como Epic no se dé maña en hacer algo con Fortnite, se va a quedar sin nada que ofrecer. *7 Days to Die* es un ambicioso hijo de Kickstarter en el que se dan la manita *Minecraft* y *Dead Island*. El apocalipsis zombi ha empezado y tú solo tienes una caja de herramientas. La moraleja es que el fin del mundo pertenece a la FP.

STEAM MARINES



Combinar la dureza y versatilidad de un roguelike con un juego de escuadrones y táctica por turnos es justo lo que ofrece *Steam Marines*. El título está prácticamente terminado, y ya se puede jugar de principio a fin, ofreciendo una experiencia que podríamos definir como el *Faster than Light* para los jugadores de *Fire Emblem*.

XENONAUTS



El *XCOM* de Firaxis es una maravilla, pero los fanáticos del original tenemos puestas todas nuestras esperanzas en Xenonauts, un juego a la sombra del original de los hermanos Gollop. Aquí defenderemos la tierra de una invasión alienígena con la libertad emergente del original. O sea, con más numeritos y complejidad.

PIXEL PIRACY

DIEZ CAÑONES PIXELADOS POR BANDA

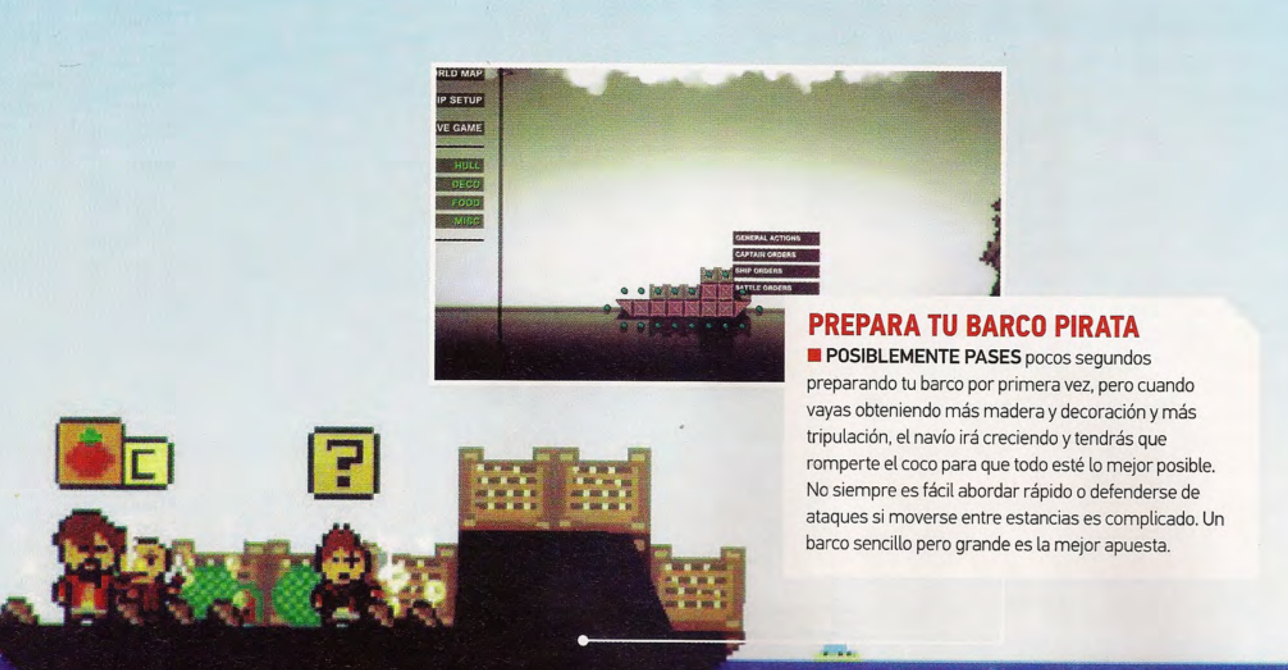
Plataforma: PC **Compañía:** Cuadro Delta **Desarrollador:** Vitali Kirpu **Lanzamiento:** En alfa pública

LO DE LAS betas de pago se está volviendo un problema, pero a mí me encanta ser un voyeur de desarrollos, como es el caso de *Pixel Piracy*, un nuevo simulador de piratería con pixelados, mundos aleatorios y barcos llenos de caca. Imaginad un juego donde te construyes un barco como si fuera el *Minecraft*, atacas enemigos y recolectas objetos como si fuera un *Terraria* y te mueves por el mundo como en *FTL*. *Pixel Piracy* puede ser más que la suma de todas estas partes.

Mientras invertía horas en intentar sobrevivir a la muerte, que llega sin avisar y por tonterías como que te quedas sin comida o que un compañero se tira al mar y quedas tú solo en el barco para perecer en un asalto de otros corsarios; el juego no dejaba de actualizarse, añadiendo retoques y contenidos aquí y allá. Y no cosas tontas, sino modos completos, como el de princesa, en el que no hay permamuerte. Pero yo soy un temerario pirata con un historial terrible y aposté mi vida en el mar. Pude contratar a bastantes corsarios, subir varios niveles, recolectar una pequeña fortuna en oro (que me dejé en mejores armas y comida) y explorar bastantes islas en el mar hasta que (me da vergüenza reconocerlo), volé un barco enemigo con mi personaje aún en él.

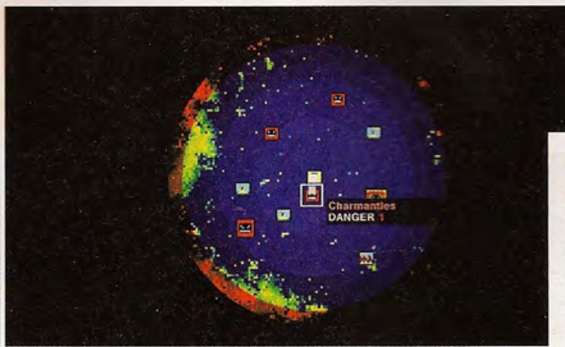
Y vuelta a empezar de cero. El pique que genera la aletoriedad de los mundos, solo determinados por un test muy corto que se hace al comenzar cada partida, es lo mejor de este juego. Eso y las frases e improperios ininteligibles que suelta tu tripulación. Aún en fase temprana y de pago, este juego apunta muy alto.

BRUNO LOUVIERS



PREPARA TU BARCO PIRATA

POSIBLEMENTE PASES pocos segundos preparando tu barco por primera vez, pero cuando vayas obteniendo más madera y decoración y más tripulación, el navío irá creciendo y tendrás que romperte el coco para que todo esté lo mejor posible. No siempre es fácil abordar rápido o defenderse de ataques si moverse entre estancias es complicado. Un barco sencillo pero grande es la mejor apuesta.



UN MUNDO ALEATORIO Y CRUEL

■ **COMO OTROS** juegos en lo que se inspira *Pixel Piracy (Minecraft, Terraria* o *FTL)*, su mundo es aleatorio. Las islas que vas visitando se generan de modo que nunca sepas si te vas a encontrar fauna agresiva o tribus locales amigas, como tampoco sabes si en el trayecto hasta ellas te vas a topar con otros barcos piratas. Hay también puertos donde comprar abastecimientos para combatir al mar, que es muy duro. Tus marineros necesitarán aumentar su moral y estar sanos y limpios (ojo con tus cacas, que se acumulan) para que no se tiren por la borda cuando las cosas se ponen difíciles.



PASANDO A CUCHILLO AL ENEMIGO

■ **LA VIDA** pirata no es la mejor porque tienes que estar sacándote las castañas del fuego todo el rato, consiguiendo oro para comprar armas con las que matar a la fauna de las islas o a los enemigos que te asaltan o que tú quieras asaltar, recogiendo todo lo que puedes de sus barcos para reparar el tuyo, buscando comida para no caer víctima del escorbuto... Hay muchos factores que tener en cuenta y que solo se dominan tras muchas horas de juego.

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

OTRO TIPO CON UN BRAZO ROBÓTICO AZUL

DETALLE
El sentido del humor recuerda, sorprendentemente, a los trabajos de Suda 51, así como a la estética y el género. ¿Habrá alguien que piense que el juego es de Suda?

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

Formato: Wii U, 3DS **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Sora Ltd, Namco Bandai **Lanzamiento:** Por confirmar

A PRIORI, el anuncio de un nuevo juego de zombis debería hacernos resoplar de pura pereza, pero si Keiji Inafune está en el ajo, uno se lo piensa dos veces. Tras pasar unas horas con Yaiba y entrevistar al padre de *Mega Man*, tengo una idea bastante clara de por dónde van los tiros y, vaya, la idea no está nada mal. Sí, los zombis están muy vistos, pero si ya incluye ninjas, levantamos una ceja y todo. Si más adelante salen dinosaurios, quizá estemos ante el GOTY 2014. Pero no adelantemos acontecimientos, empiezo por el principio.

Ryu Hayabusa le afeita la barba con la katana y a ras de la columna vertebral al pobre Yaiba, que es reconstruido posteriormente por los rusos (rusos más ninjas más zombis, ya nos tienen un poco en el bolsillo), quienes le dan partes de cyborg y le prometen venganza contra Ryu si les echa una mano con no se qué cosa de un apocalipsis zombie que se les ha ido completamente de las manos. Lo que se dice una historia normal de videojuego, que además va aderezada con sentido del humor del de caca-culo-pedo-teta-pis y un sistema de gestión de puntos de experiencia muy majo, aunque se diferencie mucho de los vistos en los juegos numerados de la saga.

A diferencia de los *Ninja Gaiden* concebidos por el whisky, el rock y Tomonobu Itagaki, que destacan por la precisión de bisturí a la hora de encajar y perpetrar ataques, *Yaiba* es mucho más liviano y accesible, hasta el punto de que podría denominarlo algo a medio camino entre *Ninja Gaiden*, por los combos y las acrobacias; y *Dead Rising*, por las masas de nomuertos en apariencia, porque la dificultad sube poco a poco hasta ponerse peliagudo. No es broma: de los tres niveles de la demo, ninguno de los periodistas en la sesión de juego pudimos pasarnos el segundo en nivel normal. Además de usar tres botones, uno por arma (katana, puños, cadena) es posible echar mano, literalmente, de partes de zombis. Hay varios tipos de nomuerto además de los descerebrados que se matan en combos de hasta 200 hits, con habilidades de fuego o electricidad que ponen las cosas complicadas.

Me gusta ese desquilibrio entre las masas que se aniquilan con cierta facilidad y repitiendo combos y los enemigos que pueden matarte de cuatro golpes, pero es verdad que se nota mucho menos técnico que un hack 'n slash de nuestros días. Quizá no es lo que buscan con él y simplemente apuntan a una audiencia diferente. Lo que está claro es que los fans de *Ninja Gaiden* no van a soportar su jugabilidad. ¿Se ha rendido el Team Ninja, incapaz de contentarles? No creo, la verdad es que *Yaiba* parece más un alto en el camino que un punto y aparte.

> "EL PROTAGONISTA ES ÚNICO Y LA HISTORIA ES MUY CHIFLADA. LLAMARÁ LA ATENCIÓN"

A falta de poder superar la segunda fase, solo puedo congratularme del tono tontorrón del juego y de su jugabilidad machacabotones lo suficientemente compleja como para resultar difícil por momentos. Quiero creer que esa es la razón por la que no me pude pasar la segunda pantalla y no porque el juego fuera injusto o su dificultad no estuviese bien ajustada. El caso es que solo espero que no se vuelva repetitivo con el tiempo. Por cierto, hay un montón de trajes desbloqueables, que no podemos nombrar. Y no, no hay uno de Mega Man, pero casi...

BRUNO LOUVIERS





BEAT 'EM UP VIEJUNO INCLUIDO

AY, PERO CÓMO se lleva lo viejuno. Pocos a día de hoy se atreverían a sacar un 'pegaleches' de los de antes, así que tenemos que conformarnos con que estén ligados a otros lanzamientos y como guiños a un tiempo pasado. Yaiba no iba a ser menos y trata de rescatar la ancestral mecánica de Ninja Gaiden Z en una versión de sí mismo con cinemáticas muy pixeladas y acción en scroll lateral. El punto destacado de esta versión reducida es su absurda dificultad, de la que Inafune presumía y que destacaba como ese homenaje que ellos mismos quieren rendir a los jugadores de antaño, para quien está claro ha sido concebido el modo. No pudimos probarlo, pero que no se diga que no informamos de todo.



La espada es la habilidad más fuerte, pero como buen juego de zombis, es aconsejable mantener algo de distancia, para lo que la cadena sirve bastante bien. También es posible coger y arrojar zombis con llaves.



Los picos de intensidad del juego le sientan bastante mejor que los tontipuzles metidos con calzador. Nos da miedo que su fórmula pueda resultar repetitiva a la larga, pero de lo que hemos visto por ahora, no tenemos mayor queja.



Cuando matas lo suficiente, Yaiba entra en un modo berserker donde puede hacerlo más y más rápido. No se han roto la cabeza con nada de esto, la verdad.



Y NI UNA SOLA PREGUNTA SOBRE DEAD RISING 3

¿Cómo es que todo el mundo hace juegos de zombis? ¿Qué tienen de interesantes a estas alturas?

Inafune: (Ríe) Bueno, nuestro juego no se parece demasiado a otros juegos de zombis, si te fijas. Claro, hay muertos por las calles, pero la forma en que se les combate y golpea, el ritmo con el que se juega y la completa ausencia de terror o intención de asustar son la clave. Puedes incluso usar a los zombis como armas, así que diríamos que nuestra forma de emplear los zombis es bastante diferente. Yaiba por su parte es brutal, pero muy divertido, no es un protagonista de juegos de zombis.

¿Cómo creéis que van a aceptar los fans de la saga este juego? No son precisamente fáciles de satisfacer.

Yosuke Hayashi: Partiendo de la base de que el protagonista es abiertamente diferente y que la historia es muy liviana, sabemos que este juego llamará la atención más allá del círculo de fans de la saga Ninja Gaiden. Es cierto que verán muchos cambios y que puede no gustarles, pero queremos ampliar la franquicia y las ideas de la misma. Esperamos ganar nuevos fans.

El juego se lanza en PS3, 360 y PC. ¿Aún es pronto para dar el salto a la nueva generación?

Hayashi: Empezamos a desarrollar el juego hace un tiempo, cuando aún no se sabía nada sobre las nuevas consolas, de modo que nos centramos en lo que ya sabíamos para hacerlo. Si llegado el momento, viéramos una oportunidad en hacerlo para las nuevas consolas, puede que nos animáramos a ello.

¿Cree que Japón se pondrá al día en esta nueva generación?

Inafune: Definitivamente, creo que la industria japonesa va a ponerse al día muy pronto, sobre todo porque la nueva generación es una oportunidad perfecta para hacerse valer. Trabajar con estudios japoneses me ha hecho ver las cosas mucho más claras y parece que esta generación en la que Japón ha estado por detrás ha servido para abrir los ojos a muchos. Todo esto está más allá de cuestiones culturales, ha sido más un problema general como industria que ya se está dejando atrás.

Mighty Nº09 y este juego no son precisamente producciones multimillonarias, sino juegos más pequeños. ¿Cree que el futuro está en este tipo producción?

Inafune: Estos dos juegos que mencionas están más centrados en un público muy concreto, por lo que quizá no se puede generalizar con ellos. Es cierto que ahora es posible financiarse y hacer juegos con más facilidad que en el pasado, pero las producciones más grandes nunca van a desaparecer. Posiblemente veamos un incremento de cantidad de títulos que están centrados en determinados jugadores y que buscan esa jugabilidad de títulos antiguos que ya no se emplea tan a menudo.

En la GDC de 2007, comentó que los juego son productos, no arte. ¿Cree que esto ha cambiado con la proliferación de títulos indies y que ahora es posible hacer juegos más profundos, más artísticos?

Inafune: Como tal, me mantengo en lo que dije, sigo considerando a los videojuegos como un producto de entretenimiento antes que cualquier otra cosa, incluido arte. Es verdad que ahora se ven títulos que buscan una estética o transmitir sensaciones muy concretas, pero eso forma parte del mercado, queramos o no. Esto también está relacionado con lo que venía diciendo antes: hay públicos que sí demandan este tipo de productos y si crece, poco a poco, habrá juegos más artísticos. En cualquier caso, siguen teniendo que ser divertidos y la base de la que parten es la misma que la del resto, solo que buscan otro fin.



LOS DESAPARECIDOS

REPASAMOS LOS JUEGOS MÁS ELUSIVOS DE LA INDUSTRIA: LOS RUMOREADOS, LOS PERDIDOS EN EL LIMBO, LOS HALF-LIFE 3...

HALF-LIFE 3

Desarrollador: Valve
Lanzamiento: 2015



2015: 5+1/2= ¡*Half-Life 3* confirmado! Ahora en serio, Newell: el meme de Internet de emplear cualquier fecha para elaborar una teoría conspirativa sobre El Deseado se nos está quedando viejo ya. Tienes un hardware nuevo entre manos, un Steam que es lo más parecido a una religión entre los que hacemos la revista y un motor gráfico nuevo. ¿Qué más necesitas para sacar un juego que no tiene ni que esforzarse? ¿Qué quieres de nosotros, Kingpin de Valve?

PREY 2

Desarrollador: Por confirmar
Lanzamiento: 2015



HAY JUEGOS CON problemas de desarrollo y luego está *Prey 2*. La secuela de un título que no recuerda nadie está ahí, en algún rincón de Bethesda, esperando que alguien se acuerde de que existe. Los rumores dicen que Human Head Studios ha dejado el proyecto y que ahora está en manos del estudio de moda: el Arkane de *Dishonored*. Algo que el propio Pete Hines ha negado, afortunadamente, pero sin confirmar tampoco la cancelación del proyecto.

1666

Desarrollador: Patrice Désilets
Lanzamiento: 2016



UBISOFT SE DIO un pequeño gustazo tras la caída de THQ: compró el desarrollo de *1666*, y el estudio de su desarrollador estrella fugado (Désilets, creador de *Assassin's Creed*) y puso a este último de patitas en la calle, dejando el juego en el limbo. Sospechábamos que iba ambientarse en la Londres del Gran Incendio, y las filtraciones de THQ indicaban que tenía cuatro cosas que decirle a *AC*. Veremos si Ubisoft se da cuenta de que el dinero es mejor que la venganza.

WARHAMMER/WH40K

Desarrollador: The Creative Assembly/Reliz
Lanzamiento: 201?



LA DESAPARICIÓN DE THQ dejó en manos de Sega una de sus licencias más jugosas, *Warhammer*, y al mejor estudio de estrategia en tiempo real, Relic. Sabemos desde hace tiempo que Creative Assembly están haciendo un *Total War* basado en *Warhammer Fantasy*, pero no tenemos noticias de Relic tras *Company of Heroes 2*. Hay dos posibilidades: un (improbable) *Space Marine 2*, y la continuación de *Dawn of War*, la joya de la corona.

EL NUEVO JUEGO DE BATMAN DE ROCKSTEADY

Desarrollador: Rocksteady Studios
Lanzamiento: 2014



BATMAN: ARKHAM Origins no era un mal juego. Todo lo que hizo bien Rocksteady estaba ahí, pero es que no había nada más. Fue una expansión desangelada de *City*, vendida como título nuevo, para llenar el hueco en lo que el estudio principal preparaba el debut de Batman en la nueva generación. Un juego en el que se rumorea que aparecerán Superman y Wonder Woman, porque Warner quiere usar su único producto DC digno para promocionar las pelis. Ay.

DOOM 4

Desarrollador: id Software
Lanzamiento: 2015



DOOM SIN CARMACK. Este es solo uno de los muchos retos que afronta un id Software descabezado, cuyos últimos juegos no han conectado con el gran público, y que tiene que revitalizar una saga cuya última entrega tiene casi diez años. Aunque esperamos con ansía que el juego tenga un hueco entre tanto militarismo y cinemática, nos preocupa bastante que no vaya a tener detrás a uno de los grandes genios a la hora de crear motores gráficos. Pero eh: marines espaciales y demonios.

MASS EFFECT 4

Desarrollador: BioWare
Lanzamiento: 2015



BIOWARE ES UNO de los pocos estudios que habla sin tapujos de sus próximos proyectos. Por ejemplo, un nuevo *Mass Effect*, del que ya han confirmado su existencia, aunque todavía no sabemos en qué forma. Tras el cierre doblemente en falso de la apocalíptica trilogía de Shepard, su universo está listo para tirar en cualquier dirección. Aunque lo que más nos interesa es ver cómo se las apañan en BioWare tras la marcha de sus creadores.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Desarrollador: Ubisoft
Lanzamiento: 2014



UNO DE NUESTROS eternos deseados. Las últimas noticias indican que el juego de Michel Ancel está casi a punto de caramelo, y que tiene prevista su aparición en PlayStation 4, Xbox One y... Wii U. Al parecer, la única condición que le ha puesto Ubisoft a Ancel es que piense un poco en el gran público. Vamos, que quieren que *Beyond Good and Evil 2* no sea un juego de culto, sino una superfranquicia. Nosotros también: todavía no entendemos cómo pudo vender tan poco el original.



SMARTGLASS:

LOS DISPOSITIVOS MÓVILES SE HAN CONVERTIDO EN EL GRAN RIVAL DE LAS CONSOLAS. ¿O ALIADOS? EN **GAMES™** REPASAMOS LA MAYOR TENDENCIA ACTUAL: LAS APPS PENSADAS PARA COMPLEMENTAR A LOS JUEGOS DE LA NUEVA GENERACIÓN



¿REVOLUCIÓN O PUFO?

Eres Edward Kenway: galés, corsario, aventurero. Mientras tu tripulación navega por el intempestuoso Caribe, te sientes perdido sin remedio. Has sobrevivido a una emboscada de la Armada Británica y ahora navegas en círculos intentando fijar una nueva ruta. Pausas mosqueado *Black Flag* para mirar el mapa, convertido otra vez en jugador con la inmersión destrozada por las limitaciones de la interfaz. Un problema muy común a lo largo de los años.

Este tipo de rupturas podrían convertirse pronto en parte del pasado con la ayuda de las apps para móvil y tabletas que prometen convertirse en la gran tendencia de esta generación. Sin necesidad de pausar para mirar el mapa o cambiar entre ventanas para buscar la posición de los objetos coleccionables. La aplicación móvil para *Assassin's Creed IV: Black Flag* incluye un mapa del mundo que, conectado con cualquiera de las versiones del juego, muestra tu posición exacta en tiempo real, evitando el botón de pausa y permitiéndote el manejo del metajuego de flotillas desde la comodidad de tu tableta o teléfono.

¿Es sólo una pijada, o la necesaria adaptación a un estilo de vida móvil que amenaza con engullir todo lo digital? Un GPS virtual parece lo mínimo exigible si este tipo de apps aspiran a ser algo más que una nota al pie de los truquitos consoleros para estar a la última. Aplicaciones como las de *Battlefield 4* o *Need for Speed Rivals* ofrecen bastantes posibilidades, pero la mayor parte de lo que hemos visto hasta ahora no son más que entretenimientos superfluos que no contribuyen a mejorar la experiencia del juego principal. Valga como ejemplo *iFruit*, de *Grand Theft Auto V*. Sí, nos permitía entrenar al perro o personalizar los vehículos desde casa, pero no pasaba de ser un mero divertimiento sin chicha, una idea a medio hacer que poco más aportaba. En el peor de los casos, una desviación innecesaria de recursos, tiempo y personal que podrían haberse dedicado a crear un juego aún mejor. La app de *Call Of Duty: Ghosts* es otro ejemplo de esta pobreza de ideas y ejecución. A veces, es preferible mirar por la ventana en un viaje en bus y enamorarse trágicamente desde el cristal a perder el tiempo aplicando camuflaje a un chucho, aunque nos han prometido que todavía no hemos visto todas las posibilidades.

Pero oye, recordemos que al principio de la penúltima generación criticábamos el DLC equino de *Oblivion* y al menos una decena de títulos se las han apañado para convencernos de que el contenido descargable adicional era una tremenda idea. Así, el auge de SmartGlass y el resto de apps para iOS, Android y WP8 todavía puede darnos motivos para la esperanza. Si (y es un enorme condicional) las grandes editoras se las apañan para que los estudios tradicionales se entiendan bien con una nueva generación de desarrolladores expertos en dispositivos móviles. La apuesta es fuerte: al igual que los bazares y las tiendas digitales hace casi una década, tanto Microsoft como Sony han metido en el ADN de su consola la interacción con dispositios móviles.

SmartGlass y PlayStation App son dos caras de la misma moneda: ofrecen ciertas funciones de control remoto para manejar los menús de las consolas y sincronizarse con las mismas a modo de segunda pantalla. Aquí Microsoft lleva ventaja: SmartGlass es algo que llevan prometiendo desde el lejanísimo X06 y que el año pasado ya estaba en marcha para Xbox 360. El resultado que ofrece para Xbox One se puede apreciar en títulos como *Dead Rising 3*.

"SmartGlass convierte tu móvil en una extensión del mundo jugable de *Dead Rising 3*. Se convierte en el teléfono del protagonista y te permite interactuar con los personajes durante la partida. Es un añadido guay", nos cuenta el director ejecutivo de Xbox Live, Ron Pessner. "SmartGlass nos sirve tanto para empezar una nueva misión como para localizar objetos y sitios ocultos en el juego. Además, al completar ciertas misiones exclusivas los jugadores desbloquean recompensas especiales, como la posibilidad de pedir un ataque aéreo que abra camino entre una horda de zombis". Sí, en *Dead Rising 3* su uso supone un paso en la dirección correcta, pero la pregunta es si de verdad necesitamos un móvil o tableta para estas cosas, si no se estarán mutilando partes del mando tradicional para obligarnos a manejar el nuevo juguete. Pessner,



FESTIVAPP
¿De verdad son relevantes las apps complementarias?

BATTLEFIELD 4
Ed.: EA

■ Battlelog va bastante más allá de la tendencia de los pegatiros de gestionar los equipamientos desde el móvil. La app ofrece un mapa dinámico de las batallas online y un Modo Comandante adicional que permite a jugadores adicionales influir en las contiendas de la pantalla grande, marcando objetivos en el mapa, repartiendo suministros y asignando tareas a los compañeros. Si el futuro de esto se parece a Battlelog, nos subimos al carro.

VALORACIÓN ★★★★☆



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
Ed.: Ubisoft

■ La app de *ACIV* ofrece a los jugadores cosas muy útiles, pero de funcionalidad limitadita. Sí, un mapa dinámico es casi indispensable en un título de este calibre (sobre todo éste, repleto de más coleccionables que píxeles tiene nuestra pantalla), pero poco más nos ofrece aparte de algo de ayuda en el metajuego de las flotas. Lo peor es que está ligado de forma indisoluble a ese horror digital llamado Uplay.

VALORACIÓN ★★★☆☆



CALL OF DUTY: GHOSTS
Ed.: Activision

■ El bicho raro del cotarro: por un lado, se ven rastros de que podría ser un añadido excepcional, pero de momento apenas ofrece nada digno de mención. Sí, podemos comprobar nuestras estadísticas y cambiar el equipamiento, pero casi todas las acciones dependen de los Clanes, algo que puede echar para atrás a muchos. También podemos cambiar de clase con un gesto, algo que se hace igual de bien con el mando.

VALORACIÓN ★★☆☆☆



NEED FOR SPEED RIVALS

Ed.: EA

■ *Need For Speed Network* es el compañero perfecto para los otros dos grandes logros de conectividad de *Rivals:* Autolog y AllDrive. Aparte de su función como mapa extra, podemos mandar bonus a nuestros amigos: recargas de nitro, reparaciones, etcétera, útiles para reventar récords en Autolog. También podemos hacerle la puñeta a los coches rivales.

VALORACIÓN

★★★★☆



DEAD RISING 3

Ed.: Microsoft

■ Las funciones de SmartGlass en *Dead Rising 3* son bastante interesantes, y tienen bastante en cuenta la inmersión. Básicamente, convierten tu teléfono o tableta en un duplicado del móvil de nuestro protagonista, que permite a otros personajes interactuar directamente con nosotros en varios puntos del juego, así como acceder a misiones extra y descubrir coleccionables. Interactividad ambiciosa,reactiva y obediente.

VALORACIÓN

★★★★★



● *Grand Theft Auto V* y su ligeramente decepcionante app iFruit. Las ideas están ahí; la ejecución y la utilidad para los jugadores, sin embargo, no.



● El uso de SmartGlass en *Dead Rising 3* es de lo mejor del título, ampliando incluso los límites de la historia y la interacción con los PNJ.

al menos, deja claro rápidamente que ninguna de las funciones de SmartGlass es imprescindible para progresar en la aventura.

También añade que "las posibilidades de mejorar el juego con Xbox SmartGlass están disponibles para todos los desarrolladores de títulos de Xbox One. Es parte fundamental de nuestro conjunto de herramientas, dispuestas para que los desarrolladores puedan sacarle partido a estas nuevas oportunidades y que creen experiencias jugables inéditas hasta la fecha. Seguiremos desarrollando herramientas y recursos para dar más poder a nuestros socios y creadores para que hagan del entretenimiento [sic] algo más inteligente, más interactivo y más divertido en cualquiera de tus dispositivos".

Tras esta tormenta PR, no nos queda muy claro en qué puede beneficiar SmartGlass a los juegos en desarrollo y al potencial creativo de los estudios. "SmartGlass es una plataforma que permite a los proveedores de contenido [sic] llevar nuevas experiencias a los consumidores", replica Pessner, dejando cada vez más claro que SmartGlass está pensado también para la otra gran apuesta de Xbox One: el audiovisual. La tele, vaya. "Los desarrolladores pueden presentar nuevas formas para sumergir a sus consumidores más a fondo en la experiencia. Hemos añadido recientemente una nueva característica que los desarrolladores pueden integrar en su aplicación de SmarGlass: el botón de Ayuda. Si tienes problemas en algún título, puedes activar la Ayuda en SmartGlass para obtener información contextualmente adecuada a lo que estés jugando".

Es una idea muy útil para cualquiera que haya jugado alguna vez con el ordenador al lado para buscar en guías, Gamefaqs o Youtube los secretos o pistas del nivel en curso. Si SmartGlass puede integrar esa rutina de forma

> "LOS DESARROLLADORES PUEDEN CREAR NUEVAS MANERAS DE SUMERGIR MÁS EN LOS JUEGOS A SUS CONSUMIDORES"

más cómoda y directa en nuestra segunda pantalla, sí podemos verlo como algo positivo y enriquecedor, como lo fueron en su momento las guías de Steam integradas en la interfaz principal.

Ted Timmins, diseñador jefe de *Fable Anniversary*, sí considera que la segunda pantalla puede suponer una mejor importante para el medio. "La ventaja reside en convertir estos dispositivos que están siempre en tu bolsillo o delante de ti en la mesa en algo útil e inmersivo para tus partidas", anticipa. "Vivimos en un mundo rodeado por tecnologías increíbles, con pantallas en nuestros bolsillos que son más potentes de lo que eran nuestros PCs de sobremesa hace cinco años. Y creo que es nuestra responsabilidad como creadores de juegos ayudar a que esa tecnología vaya un poco más allá. Y SmartGlass es una forma de conseguirlo". Este énfasis en la innovación es la clave. Si la segunda pantalla quiere pervivir necesita convertirse en una herramienta que potencie la creatividad de los desarrolladores, no en una mera imposición de los ejecutivos, como lo ha sido el multijugador de tantos y tantos juegos esta generación.

El secreto para el éxito de cualquier app móvil reside en su conveniencia, en si de verdad es útil, cómodo y eficaz utilizar nuestra pantalla móvil. Si la parte pequeña de este tándem jugable que nos



VIVIR A LA ÚLTIMA

De qué formas pueden las tabletas mejorar tus juegos

DESARROLLO DE PERSONAJE

1 La gestión de estadísticas, equipo y habilidades en un solo servicio es bastante habitual en los pegatiros como *COD* o *Battlefield*, pero la integración con la tableta puede ser fenomenal en los juegos de rol, donde la segunda pantalla nos sirva como hoja de personaje en la que controlar nuestros avances y, ojalá, como solución para la gestión de objetos.

MAPAS DINÁMICOS

2 El peñazo que supone cargar el mapa con un gamepad para marcar un objetivo o buscar algo en títulos de mundo abierto es uno de los mejores argumentos a favor de las tabletas. Si nos otorgan la habilidad de marcar cualquier punto con un toque sin necesidad de pausar el juego, tendrán un serio argumento a favor para todos los que juegan sin ratón.

LISTA DE AMIGOS

3 La aplicación de Steam hace tiempo que nos permite algo tan básico como ver cuáles de nuestros amigos están en línea y qué están haciendo. La arquitectura de las nuevas consolas permitiría también invitarles a jugar con nosotros desde la segunda pantalla, eliminando todos esos incómodos menús que se interponen entre la partida y el jugador.

LA MANO AMIGA

4 Ron Pessner mencionaba la posibilidad de integrar un botón de ayuda en todos los juegos que utilicen SmartGlass. Si un jugador se atasca durante una partida, la aplicación podría darle pistas relativas a ese nivel, consejos, o beneficios dentro del juego. Siempre que sea opcional, nos parece bien porque, en cierto modo, es el anti *Dark Souls*.

LA RED SOCIAL

5 Otra cosa que Steam ha conseguido en los últimos meses: convertir todas tus interacciones de usuario en una gigantesca red social que gravita en torno a nuestro medio. Cotillear las bibliotecas digitales, las listas de amigos, logros, trofeos, etcétera, puede hacer maravillas por la integración online con nuestra consola. ¡Y lo mejor de todo es que ni tendrás que encenderla!

proponen nos resulta conveniente entonces tendrá un futuro. Sin embargo, si su utilidad se limita a ser una mera distracción -o peor, un desbloqueador de bonus en el juego principal, siguiendo los vicios del *free-to-play* y la fiebre de la monetización- estarán errando el tiro. Los jugadores se cansan pronto de los truquitos y el consumidor medio un poco más tarde: la vida útil de Wii es un testamento de esa realidad.

Lo del free-to-play también señala otro problema, este más pecuniario: qué beneficio le van a sacar las desarrolladoras. Después de todo, currarse un DLC es algo que potencialmente te va a dar dinero, pero nos cuesta ver cómo pueden sacar un modelo de negocio de las apps complementarias (más allá de la ruta *Ultimate Team*, por supuesto). ¿Anuncios? De momento están prácticamente ausentes. Y ponerle un precio a tu aplicación SmartGlass parece la receta más rápida para entrar en el asilo que preside Virtual Boy. Por supuesto, Michael Pachter, analista omnímodo, tiene sus propias ideas al respecto, donde el beneficio de SmartGlass es más intangible para los editores.

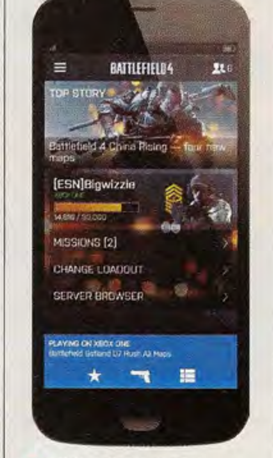
"Las apps complementarias no benefician en exceso a los editores", nos cuenta, "pero tienen el potencial para aumentar las ventas si hay consumidores a los que el uso del móvil empuje hacia futuras compras". Es decir, que sólo por descargar una app gratuita se podría influir en los jugadores para que realicen compras futuras (algo que ya hemos visto en las pantallas principales con cosas como *Hitman: Sniper Challenge* o los *Pub Games* de *Fable*). Pachter llega bastante más lejos al añadir que "hasta diría que estas apps pueden funcionar como herramientas de marketing incluso más efectivas que las de ventas".

Puede que hay resida una de las claves de este auge de las aplicaciones móviles, que explique por qué gigantes como Ubisoft y Activision invierten recursos en crear programas gratuitos para la App Store. Precisamente por ese papel de la app como herramienta de marketing incesante que vaya construyendo marca y contacto con la franquicia, sin necesidad de que el jugador esté en contacto directo con el juego principal. Simplemente con encender su móvil o tableta, ahí está la app de *ACIV*, recordándoles que el juego existe. Todo muy bonito desde el punto de vista empresarial, pero que debería despertar sudores fríos entre los jugadores más concienciados con su papel de consumidores.

Este año veremos distintas encarnaciones de todas estas ideas relativas a nuestros dispositivos móviles, destacando las más ambiciosas y conceptualmente atrevidas, como las cuidadas propuestas de Ubisoft para *Watch Dogs* y *Tom Clancy's The Division*, both courtesy of Ubisoft. *Watch Dogs*, sobre todo -y retrasos aparte-, lleva desde el día de su primer anuncio en el E3 de 2012 destacando la importancia crucial que tendrá en sus mecánicas su interacción con las pequeñas pantallas.



Otro problema al que se enfrentan los desarrolladores es que las apps 'normales' no dependen de juegos ni máquinas externas.



Battlelog, la app de EA y DICE para Battlefield 4 permite a los usuarios comprobar sus estadísticas y cambiar sus equipamientos.

La fijación de Assassin's Creed con llenar todo de secretos y coleccionables le da más utilidad a la app de Black Flag.



"Queremos que puedas juegas en el tren o en movimiento y, como quiera que esta idea conllevaba ciertos desafíos, nos dedicamos desde el principio a resolverlos", comenta Dominic Guay, productor de *Watch Dogs*. "Es parte integral de nuestros objetivos, y ahora sabemos mucho más de cómo aprovechar las funciones de móvil y tableta que hace dos años, así que estoy bastante contento con todo lo que vamos a ofrecer junto al juego principal, que estoy convencido que será un pilar de cara al futuro. Juego a unos cuantos títulos de móvil, pero sólo siento una inmersión total en un mundo jugable con una consola. Si pudiese prolongar mi pertenencia a ese mundo cuando salgo del salón sería genial. Y eso es lo que intentamos hacer con *Watch Dogs*".

Ubisoft parece que va a tope con la nueva tendencia, y *Watch Dogs* un título concebido en torno a la interactividad entre dispositivos que aumente la experiencia del jugador. Pero, ¿y el resto de juegos? ¿Estarán a la altura de esa interactividad o serán meros comparsas de una tendencia diseñada en los despachos? Volvemos a la pregunta original: ¿cuánto futuro tiene la tendencia?

Parte de la respuesta viene del enfrentamiento entre las apps propietarias de Microsoft (y de Sony, en menor medida) y las de terceros. Seamos sinceros, SmartGlass está diseñado para interactuar con Xbox One mientras dure la consola, pero la app de *ACIV* durará lo que tarde en salir otra entrega del juego de Ubisoft. "Es posible que la moda se prolongue una temporada", reflexiona Pachter, "pero puede que 'visto y no visto' describa bien lo que nos espera. Puedo ver las ventajas de una app de Xbox o de PlayStation, que me permita comprar y descargar DLCs, pero me cuesta más encontrar razones para descargar las apps de Ubisoft o de Activision, dado que serán por fuerza más limitadas".

Las apps complementarias durarán lo que las aguante el mercado, sea por el interés de los usuarios o por el beneficio que le saquen las compañías. Microsoft puede tener la respuesta final si aumenta las funciones de SmartGlass, sobre todo si permite controlar juegos por completo en la segunda pantalla, como permite Vita en PS4. Es poco probable, pero la aplicación todavía está en desarrollo. Y está por ver lo que puede conseguir Ubisoft con sus dos títulos estrella para esta temporada: ideas, ambición e infraestructura no les falta, pero los experimentos previos con uPlay tampoco invitan al optimismo. El problema es que, de momento, ni siquiera los jugadores sabemos muy bien qué queremos o necesitamos de esta moda: es la incertidumbre típica del futuro.



Un mundo abierto no tiene por qué ser gris ni repetitivo: *The Legend Of Zelda: Wind Waker* es brillante, infantil y muestra el encanto que puede tener un entorno hecho con cariño y gracia.

CREANDO UN MUNDO ABIERTO

SI LA PASADA GENERACIÓN FUE LA ERA DE LOS FPS, ESTA PARECE QUE SERÁ LA DE LOS MUNDOS ABIERTOS. Y POR ESO PARTIMOS EN UNA EXPEDICIÓN PARA CONOCER DE LA MANO DE SUS CREADORES A DÓNDE NOS LLEVARÁN LOS CAMINOS QUE AÚN ESTÁN TRAZANDO

Tanto PS4 como Xbox One han prometido más juegos como *Rime*. ¿Pero los sistemas más potentes van a propiciar la innovación o simplemente van a darnos lo mismo con mejores gráficos?



Un mundo abierto no solo depende de sus desarrolladores, miles de jugadores han tenido mucho que ver con los reinos en eterno crecimiento de *Minecraft*.

"LOS JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN TENDRÁN MUNDOS ABIERTOS SIN TIEMPOS DE CARGA QUE NOS VOLVERÁN LOCOS, ESTOY SEGURO"
MUSTAPHA MAHRACH, UBISOFT MONTREAL

Journey muestra cómo la definición de mundo abierto no siempre es exacta, situándose en un punto entre la experiencia social y los espacios amplios y casi infinitos.

En los ochenta, una pequeña pero importante nave viajó por un espacio muy pixelado y marcó la fecha de nacimiento del primer juego de mundo abierto. Gravitar alrededor de los geniales espacios monocromáticos de *Elite* fue la primera experiencia de libertad dentro de un videojuego. Desde entonces, los desarrolladores han puesto y ampliado su visión, tanto con los pies en la tierra como en las profundidades del espacio, para explorar universos desconocidos, o no.

¿Pero qué es lo que tienen los mundos abiertos que resultan tan atractivos? La gran mayoría de los *hitazos* del año pasado funciona bajo su fórmula. Desde la sátira de *GTA V* a las cristalinas aguas caribeñas de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, pasando por la nocturnidad y la alevosía de *Arkham Origins* y la versión alienígena de Steelport en *Saints Row IV*, todos estos juegos apuestan por la espontaneidad y la ausencia de ataduras. A medida que nuestra afinidad por estos mundos aumenta, también lo hacen nuestras expectativas y queremos poder jugar, destruir, reconstruir y dominar todo, y esto supone una mayor cantidad de trabajo para los desarrolladores.

"Empezamos siempre con conceptos muy amplios sobre las diferentes partes del mundo, como la división de las islas, los tipos de distrito, la clase de arquitectura, la densidad de edificios, etc. Luego, hacemos bocetos y lo mezclamos todo", confiesa Benoit Richer. Es el director de *Batman: Arkham Origins* y se ganó su puesto por su trabajo en la saga *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* o en *Far Cry Instincts*, de modo que sabe de sobra sobre mundos grandes y creíbles. "A medida que componemos el mapa, tenemos que anticipar continuamente el comportamiento del jugador para estar seguros de que todo sea fluido y de que no le detendremos cada pocos minutos. Hecho esto, trabajamos en la jugabilidad de dichos lugares".

Esta filosofía de trabajo tiene sentido y funciona en paralelo con esa idea de abocetar un concepto antes de embarcarse a construirlo todo, ya que permite componer un esqueleto sobre el que añadir capas de complejidad, amplitud y funciones. "Preferimos un proceso de interacción antes que trabajar sobre papel", añade Mustapha Mahrach, director »

"PREDECIR EL COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR ES IMPOSIBLE, POR LO QUE EL DISEÑO DE UN MUNDO ABIERTO SE ADAPTA A LO QUE HARÍA LA MAYORÍA, A LA RUTA QUE TOMARÍAN CASI TODOS. LO LLAMAMOS EL CAMINO DORADO"

BENOIT RICHER, WB GAMES MONTREAL







CUANDO LOS MUNDOS COLAPSAN

La belleza de un mundo abierto reside la cantidad de cosas que un equipo creativo puede incluir en él, ya sean evidentes u oscuras. Los rumores dicen que muchos jugadores seguían encontrando huevos de pascua en *Arkham City* dos años después de su lanzamiento, algo meritorio en la era de los hackeos y las guías online. Nuestros casos favoritos de referencias secretas son: las pintadas sobre romanos en *Fallout New Vegas*, el cuerpo congelado de *Skyrim* en referencia a *Star Wars*, o los 'sandwiches de Jill' de *Dead Rising*, pero son solo unos pocos de los cientos que existen.

» de niveles y director de misiones de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, que también ha trabajado en el resto de la franquicia desde el segundo juego y que ha ayudado a dar forma a sus universos. "El mundo es lo primero que realizamos cuando empezamos a trabajar: hacemos investigación *in situ* para conocer todo al dedillo". Mahrach nos comenta que para una franquicia como *Assassin's Creed* conseguir la ambientación de cada periodo es clave. Cada lugar y época debe tener personalidad y ser creíble, o como él lo llama, han de poseer "identidad jugable" y "firma jugable".

Parte de la identidad aflora con la vida del mundo, y no solo en *Assassin's Creed*, sino en cualquier juego abierto. Si el primer paso era componer el esqueleto sobre el que poner la carne, el segundo paso es configurar el sistema nervioso, los impulsos que hacen vivir al juego. "La meta con cualquier entorno vivo es hacer que el jugador se sumerja en el mundo y la historia, pero también ayudar a que vea áreas importantes. En *Assassin's*, siempre hacemos mucha investigación histórica de cada periodo y visitamos los sitios. En la Constantinopla de *Revelations*, la gente que fumaba en los bancos y las alfombras se hicieron a partir de cosas que vimos por la calle", explica.

Joe Khoury, productor en Square Enix Montreal, cuenta cómo han entendido la atmósfera del cercano *Thief* y cómo eso ha dado forma a la arquitectura antes que a las personas: "Hay un conflicto en la ciudad, entre ricos y pobres, y la arquitectura se presenta así. Puedes sentir el miedo y el odio en cada esquina, y ese es el tipo

de sensación que queríamos transmitir". Esta filosofía creativa es tremendamente práctica y va más allá de diseñar solo edificios que separan las venas de la ciudad, que pretenden tocar el cielo o que hacen sentir claustrofobia cuando algo acaba en un callejón sin salida y lleno de inmundicia. Es algo que cruza la frontera entre lo interior y lo exterior. "En nuestras zonas abiertas, queríamos que el jugador se moviera con la sensación de que algo va mal. Y tanto en el exterior como en el interior, siempre hemos buscado crear lugares con diseños interesantes y explotado al máximo la dirección artística del juego".



Se trata de un extraño contraste a considerar en mundos con una complejidad tan evidente y con un volumen que nace de los detalles más insignificantes. Si un juego no contiene suficiente cantidad de entornos variados termina por ser plano y aburrido a medida que pasan las horas. "Tenemos que pensar en la densidad para estar seguros de que el jugador tiene suficientes cosas que hacer mientras navega entre lugares importantes o puntos de interés", explica Benoit Richer. "Cosas como eventos contextuales, encuentros varios, la narrativa de escenarios que refuerza la principal... Todos estos elementos hacen sentir viva la ciudad. No es solo una cuestión de ver cosas en la pantalla, sino de lo que realmente pueden hacer los jugadores en estos mundos abiertos que trazamos".

Se puede asegurar que los juegos abiertos con más éxito son aquellos que equilibran su tamaño con la cantidad de detalles que contienen. Todos necesitan conseguir una representación de escala que sea lo suficientemente grande para hipnotizar y seducir, pero que a la vez sepa ser sutil para no sobrepasar al jugador con objetivos y cosas por hacer. El jugador quiere disfrutar el mundo a su propio ritmo, no sentir que se le presiona para hacer misiones y consumir tiempo apresuradamente. "En *Black Flag*, medir el ritmo del mundo fue una de las tareas más complejas, pero también una de las más importantes", confiesa Mahrach. "Queríamos una experiencia exigente para con el jugador, pero necesitábamos que estuviera ocupado y también asegurar que el material y los escenarios eran tan ricos y variados como para permitir tal cosa. A lo largo y ancho de *Black Flag* hay tres ciudades, tres plantaciones, muchas islas sin explorar, ruinas, junglas, fuertes, lugares sumergidos, el océano entero... Y tenemos que hacer estos lugares únicos en lo visual y en lo jugable".

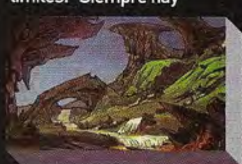
A medida que hemos visto madurar el género en una categoría de juego con entidad propia, también hemos visto que los desarrolladores han perfeccionado el arte de medir la narrativa para poder dar golpes emocionales en el momento justo. Pese a que muchos de ellos están guionizados (*GTA V* pone siempre la canción perfecta en el momento correcto, por ejemplo), una importante cantidad de estos momentos son puramente casuales. En *Red Dead Redemption*, podías cabalgar por la frontera de los EEUU y quedarte mirando el horizonte y cómo se teñía la tierra de rojo sangre en un momento completamente fuera del guión que te hacía sentir la experiencia de juego sin una sola palabra. El momento más intenso de *Fallout 3* puede surgir de la más tonta de las casualidades: entrar en una casa, explorarla y ver que en la bañera hay un esqueleto con una pistola (que puedes quedarte). Y no necesitas un diálogo para saber lo duro que es el yermo que habitas.



Far Cry 2 demostró un amplio conocimiento de cómo se comportan los jugadores permitiendo ir por libre, pero metía scripts sin que se notara.

PRUEBA DE CONCEPTO

Lo primero para crear cualquier mundo es el arte conceptual. Comprender la dirección artística de los escenarios es vital para ir construyendo los grandes entornos. Siempre hemos considerado intrigante el arte conceptual, pues en papel cualquier idea es posible, pero en la práctica, la tecnología, las herramientas y el tiempo marcan los límites. "Siempre hay diferencias entre conceptos y productos finales, claro, pero no tantas", dice Mahrach. "Creo que eso se debe a que hemos hechos tantas localizaciones que sabemos lo que realmente queremos del juego final". Richer coincide: "Nuestras grandes ideas se mantienen iguales, es en los detalles donde vamos haciendo cambios a medida que surgen obstáculos y se van limando asperezas del producto final".



Parte de lo bello de un mundo abierto reside en que los guionistas pueden adscribirse al sempiterno "menos es más". Cuántos juegos han sucumbido bajo interminables monólogos, cuántos se han apoyado en la sobreexplicación de su trasfondo, y cuántos han usado clichés para construir su mundo. Un juego abierto pasa por encima de esto y dirige al jugador a un sitio concreto en el momento adecuado para aprovecharse de lo que este cree que son sus propias decisiones.

"Predecir el comportamiento del jugador es imposible, por lo que el diseño de un mundo abierto se adapta a lo que haría la mayoría, a la ruta que tomarían casi todos los jugadores. Es lo que llamamos Camino Dorado," explica Richer. "En un sitio, tendrás un objetivo que te está llevando a otro lugar concreto dentro del mundo. Es en este lugar donde trazamos el Camino Dorado y ponemos las distracciones pertinentes: incentivos, misiones secundarias, historias contextuales, escenas de crímenes, personas hablando de algo interesante, pistas de crímenes o lo que sea".

Así que, pese a operar en mundos donde todo está disponible desde casi el principio, los estudios necesitan crear una ruta teórica que centralice el progreso del jugador. La inmersión es un sentimiento difícil de obtener, pero una vez el desarrollador ha conseguido la atención del jugador, hará todo lo posible para no perderla. "Hay diferentes formas de dirigir el interés de forma directa", comenta Mahrach. "Por ejemplo: el propósito jugable de una zona, el enlace que une el sitio a la historia o, directamente, su aspecto." En una saga como »

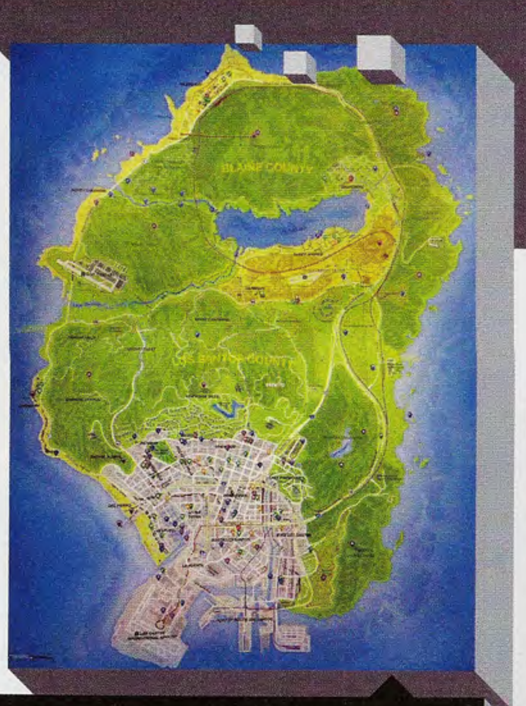


A VISTA DE PÁJARO

UN MUNDO SIN UN MAPA ES SALVAJE Y DEBE SER DOMINADO. LOS JUGADORES LOS NECESITAN POR RAZONES PRÁCTICAS, ESTÉTICAS Y POR EL PURO PLACER DE SER UN CARTÓGRAFO QUE DA LÍMITES AL UNIVERSO

RED DEAD REDEMPTION

Somos muy fans de Cormac McCarthy y esperamos con muchas ganas el día que podamos jugar a algo inspirado en *La Carretera* o *Todos los Hermosos Caballos*. Hasta entonces, nuestro deseos de historias de románticos forajidos rodeados de un halo de oscuridad quedan suplidos por esta historia del lejano Oeste donde el mero hecho de cabalgar por la frontera al atardecer es una satisfacción en sí misma. El mejor juego de Rockstar cuenta, claro, con un rico y cautivador mundo abierto.



GRAND THEFT AUTO V

¿Sueñas con ir a Los Angeles pero eres pobre? No te preocupes, tan solo juega a *GTA V* y piérdete en su fiel reflejo de Hollywood y alrededores. El juego pone bastante énfasis en las fases de vuelo, y tiene mucho sentido: desde el cielo es mucho más sencillo apreciar la grandeza de Los Santos y la impresionante escala que ha recreado Rockstar en un juego al que se le ven las limitaciones de la generación. Los atardeceres en avioneta compiten con los de *Red Dead Redemption*.



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

"El mundo, las misiones y las actividades de *Black Flag* fueron diseñados para una navegación sin parones", nos dice Mahrach. "Siempre hay algo que hacer en el océano: pescar, bucear, olas mortíferas, fuertes para capturar y varias formaciones de combate naval". La división de diferentes secciones del mapa por dificultad es también muy acertada, aunque impropia del género. Le sienta bastante bien, sin embargo.



FALLOUT 3

Somos más de New Vegas, pero hemos de reconocer un mérito a la Capital del Yermo: pese a lo poco imaginativo del emplazamiento, consiguieron una variedad pasmosa. Gracias a un genial uso de la mitología del juego y a un inteligente emplazamiento de los lugares, *Fallout 3* fue uno de los primeros mundos abiertos de la pasada generación de consolas y un paraíso lleno de horrores lovecraftianos, ruinas urbanas y de una república construida en torno a un hombre que no era tal cosa.



SKYRIM

Es perfecto para el entusiasta de la fantasía: juega la primera misión principal, mata a tu primer dragón y ya está: ya eres libre. Haz lo que quieras, ve a donde te plaza y mata a quien se te cruce. ¿Quieres ser un vampiro? Dale, venga. ¿Quieres ser un maestro de artes arcanas? A por ello. No solo el continente de *Skyrim* es ridículamente grande, sino que también cuenta con una miríada de plantas y bestias que infunden vida al mundo y más magia de la que ya tiene per se.



SAINTS ROW THE THIRD

La ciudad de Steelport tomó la absurda pseudorealidad de un *Grand Theft Auto* y se rió en su cara. Steelport redefinió la idea del sandbox sin vergüenza alguna y, donde los *GTA* toman la postura de un psicópata desligado de la sociedad moderna, *Saints Row* lo convierte todo en una celebración de la locura y de la satisfacción por crear caos con giros más propios de la *Naranja Mecánica* y de Miguel Noguera, que del crimen organizado de los ochenta.



Assassin's Creed, los niveles se construyen pensando en lo grande y en lo alto, y esto es algo que permite que el jugador se implique. "Lo vertical es tan importante como lo horizontal porque queremos que el jugador se mantenga en lugares elevados todo el tiempo posible. Es parte del ADN de *Assassin's*. La altura ayuda a conocer los entornos, a ver información clave, a planear ataques y hasta ejecutarlos. Así que siempre tenemos que hacer las ascensiones entretenidas, como si fueran pequeños puzles donde los agarres son las piezas y el personaje el modo de colocarlas".

**Todo esto lleva a una interesante reflexión sobre juegos como *Assassin's Creed*, *Fallout*, *GTA* o el inminente *Watch Dogs*, todos basados en lugares reales y donde las discrepancias entre el realismo y la alteración por razones jugables suponen un problema.** Si una ciudad se parece demasiado a su versión real, puede perjudicar a la diversión. Nadie quiere jugar a "atraviesa la Gran Vía en Navidad". Un buen desarrollador piensa en crear áreas de entretenimiento en las que se quiera estar durante horas. "En todos los *Assassin's Creed* que hemos hecho, seguimos lo que llamamos TDG (*Technical Design Graphic*). Es un conjunto de normas que los artistas deben seguir para asegurar que los edificios tienen un buen equilibrio entre fidelidad gráfica y el elemento jugable. Las normas evolucionan de un título a otro porque cada uno es diferente al anterior, y cada vez conseguimos algo más realista y divertido".

Crear una ciudad que no existe también presenta sus propios desafíos, pero es bastante más ventajoso que ser fiel en un panorama que por obligación estará más limitado. "Al ser el tercer juego en la serie de *Arkham*, nuestras fuentes de inspiración fueron claramente *Arkham Asylum* y *Arkham City*," explica Jeremy Price, director de arte de *Arkham Origins* y responsable directo de ese toque gótico tan característico de Gotham. "Aun así, hay siempre muchas otras formas de inspirarse. Para Gotham, estudiamos la arquitectura de ciudades como Nueva York, Chicago, Pittsburgh y Detroit, pero una enorme cantidad de las referencias proviene de Montreal. Nuestra ciudad tiene un toque retro, es una urbe de cimientos antiguos pero con edificios de nueva construcción encima, y eso es algo que pega bastante con Gotham. Y aquí también nieva un montón, claro".

En este sentido, la posibilidad de mezclar fantasía y realidad permite a los diseñadores de videojuegos tomar prestadas las cosas más sorprendentes de nuestro mundo tangible y convertirlas en representaciones virtuales que no sufren las represalias de la cotidianidad y que solo sirven para jugar y pasárselo bien. El mundo de *Batman: Arkham Origins* mantiene los elementos góticos e industriales que definen el universo de *Batman* desde su giro estético en los años noventa. Si la saga *Arkham* se hubiera desarrollado antes de esto, no estaríamos ante un Bruce Wayne tan sólido ni contaríamos con un nivel de inmersión tan apasionante como el que hemos visto. Y desde luego, no habría hecho avanzar tanto al genero.

"Siempre hay algunas ideas que no podemos alcanzar por los límites de la tecnología actual. Por ejemplo, en *Black Flag* no queríamos que hubiera pantallas de carga en las grandes ciudades", explica Mahrach, "pero con el motor sobre el que hemos hecho el juego, eso era imposible. Para los siguientes, tendremos mundos inmensos sin tiempos de carga que nos volverán locos, estoy seguro". Aunque esto es solo un aspecto técnico, poder atravesar continentes sin tiempos de carga es ya un progreso cierto hacia la creación de mundos menos limitados donde los jugadores puedan perderse sin coste alguno para la inmersión ni la diversión.

Los juegos de mundo abierto son nuestro presente, pero tienen mucho futuro. Han recorrido mucho camino desde la nave geométrica de *Elite*, han pasado por los reinos 3D de *Grand Theft Auto III* y han llegado a los océanos brillantes del Caribe que cierran (o abren) una generación. Bungie está construyendo un shooter de mundo compartido, *Destiny*, que se lanza en septiembre, y que será de los primeros en apostar por la una nueva fórmula dentro del género con jugadores que combaten y van cambiando un mismo universo. Y este solo es uno de los muchos títulos que pretenden cambiar nuestra idea de lo que es un mundo abierto.

gamesTM LAS 50 MEJORES ESCENAS VISTAS JAMÁS EN UN JUEGO

LO QUE LOS ANGLOSAJONES LLAMAN "SETPIECES" ES ALGO COMPLICADO DE DEFINIR: ESPECTÁCULOS DE ACCIÓN CONTINUADA, DE INDUDABLE SABOR CINEMATOGRÁFICO Y QUE SUELEN HACER QUE LAS CONSOLAS DE CADA GENERACIÓN ECHEN HUMO. HE AQUÍ ALGUNOS DE LOS MÁS MEMORABLES DE LOS VIDEOJUEGOS.



1 DOS CANGREJAZOS Y UN DESTINO

Juego: **Halo 3** Plataforma: **Xbox 360** Año: **2007**

■ Solo la situación de adentrarse en un valle glacial enfrentándose a fuerzas Covenant y descargando todo el poder de la artillería de la UNC ya es impresionante; la grandiosidad del combate es innegable. Pero entonces aparecen, no uno, sino dos Scarabs. No tienes más remedio que detener tu warthog y asumir la escala de la pelea que tienes por delante.



2 "UN HOMBRE ELIGE, UN ESCLAVO OBEDECE"

Juego: **BioShock** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC** Año: **2007**

■ Entras en las oficinas de Ryan, lo ves jugando con calma al golf y te suelta este discurso: una clase maestra de construcción del suspense y narrativa interactiva, y aúna perfectamente argumento necesario e intereses del jugador.

3 DE SILOS Y ZANCUDOS

Juego: **Half-Life 2, Episodio 2** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC** Año: **2007**

■ Diseñado para exhibir los efectos de física del juego y el increíble ritmo que Valve es capaz de desplegar, la misión final de *Half-Life, Episode 2* es una maravilla que dura hasta que comienza a asentarse el polvo alrededor de los miembros cercenados de los monstruos mecánicos.





4 EN LA BOCA DEL PECADO

Juego: **Final Fantasy X** Plataforma: **PlayStation 2** Año: **2001**

■ En la última de las cuatro batallas contra el villano principal del juego, Tidus y compañía parecen lanzarse literalmente a la boca del lobo en una misión suicida. A causa de un contador invisible que te lleva directo a la pantalla de Game Over a no ser que lo completes, esta *setpiece* rebosa tensión y peligro.



5 LA PESADILLA DEL ESPANTAPÁJAROS

Juego: **Batman: Arkham Asylum** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC** Año: **2009**

Aprovechar los temores más profundos de la psique de un huérfano mentalmente traviscorneado no debería necesariamente dar pie a una setpiece de antología, pero éste es nuestro momento favorito de los *Arkham*. Increíble diseño de niveles más psicología de murciélago igual a nivelazo inolvidable.



6 HAY MÁS PECES EN EL MAR

Juego: **Rayman Legends** Plataforma: **Multi** Año: **2012**

Lo mejor de esta secuencia de persecución es la petulante mirada del dragón mientras intenta atrapar al desestructurado héroe. Este nivel submarino demuestra la potencia del motor UbiArt Framework y es una buena muestra de la renovada aproximación de los nuevos *Rayman* a la dinámica de los juegos de plataformas.



7 EN BUSCA DE LA ORCA PERDIDA

Juego: **Sonic Adventure** Plataforma: **Dreamcast** Año: **2003**

Las setpieces en los juegos de Sonic suelen estar sorprendentemente bien hechas (o lo solían cuando los títulos de Sonic molaban). El mejor ejemplo está en esta Persecución De La Orca de *Sonic Adventure*, que demostró que Sonic y las 3D no están reñidos del todo si se hace bien.



8 "PEORES VACACIONES FAMILIARES DE LA HISTORIA"

Juego: **Bulletstorm** Plataforma: **Varias** Año: **2011**

Tras colarse en un parque de atracciones abandonado y matar a unos cuantos descerebrados, algo atrae tu atención sobre la atracción más atractiva del parque (lee esto tres veces seguidas de corrido): el MechaTon, un dinosaurio cibernético y gigantesco. Tras unos pocos instantes, tomas posesión del robot en una de las fases más delirantes de todo el juego.



9 ADIÓS A NORMANDÍA

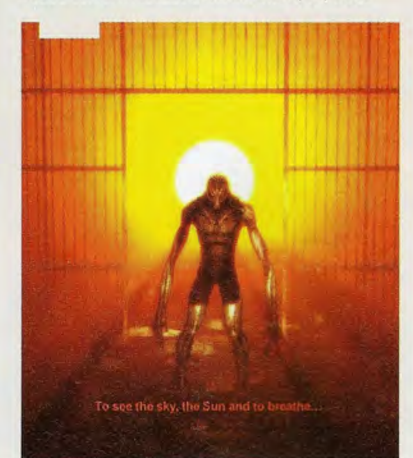
Juego: **Mass Effect 2**
Plataforma: **Varias** Año: **2010**

Hace falta confianza en tu producto, desde luego, para hacer borrón y cuenta nueva al principio de la segunda entrega, y en un simbólico gesto de renacimiento, no solo cargarse a Shepard, sino también a su nave. ¿Hacer que el jugador llegue a la secuela y esté todo como un solar? Una gran decisión.

10 A TOMAR POR SACO (PARTE DE) MOSCÚ

Juego: **Metro 2033** Plataforma: **Varias** Año: **2010**

Se pone todo un poco *Matrix* al final de *Metro 2033*, cuando la realidad de Artyom es hackeada por los poderes de control mental de los Oscuros y tiene que abrirse paso por un laberinto de visiones tan macabras como reveladoras, y que acaba con un misilazo sumamente apropiado.





11 DETONAR UN MEGATÓN

Juego: **Fallout 3** Plataforma: **Varias** Año: **2008**

Incluso aunque tu partida esté yendo bien, la tentación del megatonazo siempre está ahí, palpable. En la cima de la Torre Tenpenny, bebiendo en un grasiento y agrietado vaso de martini con Allistair Tenpenny mientras el estallido atómico ilumina el paraje devastado a tu alrededor... la primera vez en la que saboreas de verdad la auténtica escala del Páramo.



12 INVESTIGANDO LOS AGUJEROS DEL GUSANO

Juego: **Gears Of War 2** Plataforma: **Xbox 360** Año: **2008**

■ Como queriendo tejer una versión a lo Nueva Carne de la historia de Jonás y la ballena, Epic incluyó en esta secuela un combate a lo largo de las entrañas de uno de los enemigos más gargantuescos de los *Gears*, el Riftworm. Verás a Carmine sajar arterias, machacar corazones y casi ahogarse en sangre y disolverse en ácido gástrico. Maravilloso.



13 CHIP Y CHOP ESTÁN MUERTOS, MAMI

Juego: **Super Meat Boy** Plataforma: **Varias** Año: **2001**

■ Asienta sus bases en los plataformas retro tradicionales, pero llevan sus tópicos y temas habituales más allá, estilizándolos y bañándolos en sangre. El primer jefe de *Super Meat Boy* parte de una huida frenética de una letal invención del Dr. Fetus, mientras miles de ardillas sacrifican sus vidas para intentar que el artilugio no destruya sus hogares. Soldado ardilla, descanse.



14 PARQUE JURÁSICO A LA CARRERA

Juego: **Crash Bandicoot: Warped**
Plataforma: **PlayStation** Año: **1998**

■ Antes de que Naughty Dog empezara a gestar blockbusters, centraba toda su atención en *Crash Bandicoot*. Su gusto por el sabor cinematográfico en las aventuras que desarrollaban ya estaba presente en las aventuras de esta mascota noventera, como sucedía en el nivel Dino Might en el que Crash tenía que escapar de un triceratops furioso.



15 HASTA EL INFINITO

Juego: **Halo: Reach**
Plataforma: **Xbox 360** Año: **2010**

■ No satisfechos con convertir el planeta de Reach en un campo de juego a tu disposición, Bungie puso a Noble 6 y a Jorge en orbita alrededor del mundo, y de qué manera: desde una espectacular cinemática en la que vemos a la pareja en dirección a la estratosfera hasta un frenético combate en inferioridad de condiciones contra un ejército de naves enemigas.



16 EL MÍTICO T-REX

Juego: **Tomb Raider**
Plataforma: **PlayStation** Año: **1996**

■ Oculto en las profundidades de una misteriosa jungla que se levanta en el interior de laberínticos pasajes montañosos, un tyrannosaurus rex espera con paciencia a que se presenten aventureros lo suficientemente valientes (y estúpidos) como para plantarles cara. Prepárate para vaciar literalmente cientos de cargadores en su tripa antes de que caiga.





17 PERSECUCIÓN EN MOTO POR MIDGAR

Juego: **Final Fantasy VII** Plataforma: **PlayStation** Año: **1997**

■ Recorrer una autopista en moto a toda velocidad mientras blandes una espada imposiblemente grande es el tipo de cosas que solo encuentras en *Final Fantasy.* Guías a Cloud por un entorno prerrenderizado (una culminación gráfica en su día) mientras derribas enemigos sin descanso, en lo que fue uno de los momentos clave de la vida de Playstation.

18 ¡DRAGÓN!

The Elder Scrolls V: Skyrim
PlayStation 3, Xbox 360, PC **2011**

■ No nos hemos puesto muy específicos aquí: cada vez que un dragón se deja ver en *Skyrim*, es un evento memorable. *Setpieces* vivientes que te atacan en casi cualquier contexto que puede ofrecer el juego, surgen en momentos inesperados y generan una descarga de adrenalina incomparable con cualquier otro momento de la obra maestra de Bethesda.



19 CHRIS REDFIELD CONTRA UN PEDRUSCO

Juego: **Resident Evil 5** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC** Año: **2009**

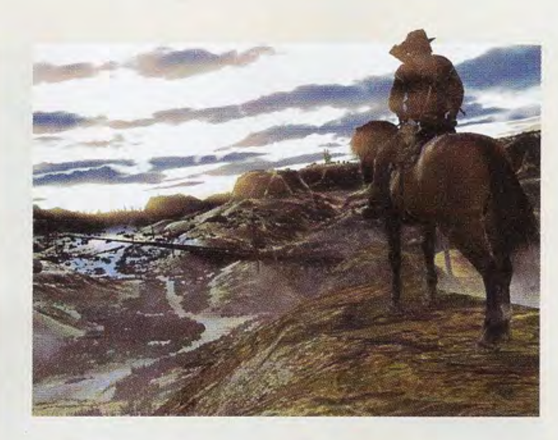
■ *RE5* es una secuela más contenida que la chiflada cuarta entrega, pero sabe volverse loca cuando debe. Como en uno de los momentos finales del juego: casi volando a causa de los esteroides, Chris Redfield literalmente destroza una piedra enorme en el interior de un volcán para salvar a Sheva Alomar de Albert Wesker, después de que se estrellara allí su avión.

20 HUIDA EN HELICÓPTERO

Juego: **Mirror's Edge**
Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC**
Año: **2008**

■ El mejor momento de *Mirror's Edge* llega cuando tienes que improvisar un plan para huir de una muerte segura, asediado por un helicóptero armado hasta los dientes y deslizándote por el exterior de un rascacielos con grandes cristaleras. Exige reflejos y valor, lo que sin duda resume los grandes valores de *Mirror's Edge*.





21 LLEGADA A MÉXICO

Juego: **Red Dead Redemption** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360** Año: **2010**

■ Reconócelo: cuando has leído 'Llegada a México' has oído las primeras notas de *Far Away* de José González, sinónimo de la banda sonora de *Red Dead Redemption* y de este maravilloso momento del juego, cuando este nuevo escenario es revelado. No todas las *setpieces* tienen que estar orientadas a la acción para poner la carne de gallina.



22 PERSECUCIÓN EN LOS PLATÓS

Juego: **LA Noire** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360** Año: **2011**

■ Un soberbio final para el primer acto de *LA Noire*, en el que perseguimos a un sospechoso por un escenario de la película de 1916 *Intolerancia*, que aún está en pie y que, como todo en *LA Noire*, es visualmente fiel a la época que retrata. Una gran idea: un escenario que contrasta con la ambientación de los años cuarenta, pero en un contexto que encaja perfectamente con el juego.



23 DOS TROLLS

Juego: **Resident Evil 4** Plataforma: **Varias** Año: **2004**

■ La verdad, podríamos haber sacado material para esta lista solo de *Resident Evil 4*: el combate con Krauser, el granero en llamas, la persecución de la estatua gigante de Salazar, el pasillo con láseres... pero este duelo con los dos trolls te permite liberar un montón de lava adecuadamente situada al activar un interruptor. El escenario más estúpidamente disfrutable para dos de los mejores jefes de *RE4*.



24 LA SECUENCIA DEL TREN

Juego: **Uncharted 2: El Reino de los Ladrones**
Plataforma: **PlayStation 3** Año: **2009**

■ La secuencia del asalto a un tren que rebosa soldados enemigos en *Uncharted 2* es la culminación del frenético ritmo creciente que palpita en las entrañas del juego de Naughty Dog. Hay un momento en el que un helicóptero manda al infierno a Drake y a unos cuantos vagones que estamos seguros que fue plagiado por *Skyfall*.



25 ESTRAFALARIA ALA DELTA

Juego: **Assassin's Creed II**
Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC** Año: **2009**

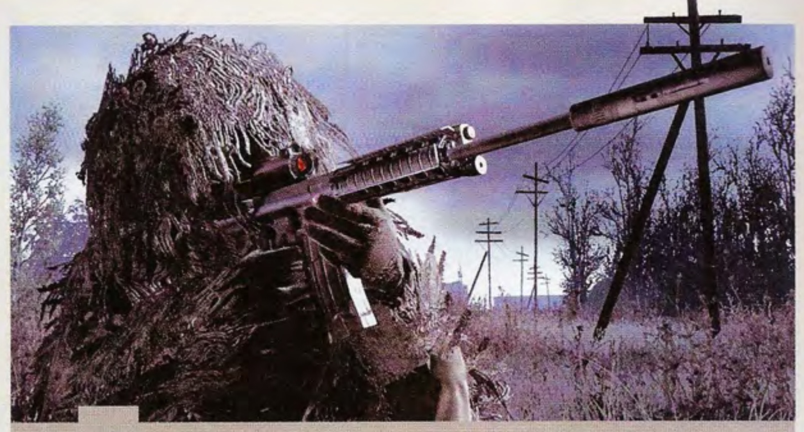
■ Como parte del argumento a lo *Bill And Ted* de *Assassin's Creed II*, y que permitió que Ezio y Leonardo Da Vinci fueran colegas, el asesino coge prestado el planeador de Leo para volar por la ciudad y cometer un nuevo crimen. El cacharro solo aparece una vez en el juego, una buena decisión que hace que esta escena sea aún más especial.



26 SUBE LA TORRE DE LA AGENCIA

Juego: **Crackdown** Plataforma: **Xbox 360** Año: **2007**

■ Lo hemos hecho todos. Escalar la torre central de Pacific City es un ritual que todos los jugadores de *Crackdown* deben pasar, y que se beneficia de las espléndidas mecánicas plataformeras del juego, animando a los jugadores que lo intentan a encontrar la ruta adecuada para ascender a través de la exploración y la experimentación.



27 ALL GHILLIED UP

Juego: **Call Of Duty 4: Modern Warfare** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360, PC** Año: **2007**

Un flashback que arroja algo de luz sobre el argumento principal del juego, y que supone la cima de la experiencia para un jugador en *Call Of Duty*, antes de que se convirtiera en el superfluo pasillo de tiro al blanco que es hoy. All Ghillied Up pone al jugador al límite, con dos miembros de las SAS infiltrándose en Prípiat, en Ucraia, para liquidar al terrible Zakhaev.



29 REX CONTRA RAY

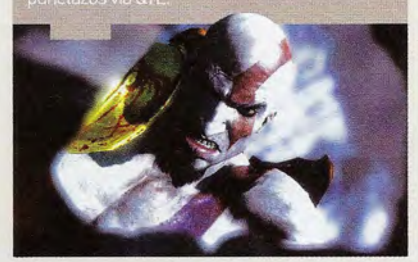
Juego: **Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots** Plataforma: **PlayStation 3** Año: **2008**

Esta escena es una prueba de que menos es más: Metal Gears de los dos primeros juegos curtiéndose el lomo, y solo uno emergiendo victorioso. Es *fan service* de manual, claro, pero permite a los jugadores tomar los mandos de un robot nuclear, tal y como siempre desearon.

31 MATAR A GOLPES A POSEIDÓN

Juego: **God Of War III**
Plataforma: **PlayStation 3** Año: **2010**

El efecto del agua en los caballos de Poseidón al principio de *God Of War III* es tan brutal que podrías pensar que el juego está corriendo en una PS4. El primer combate con él, mientras los titanes escalan el Olimpo, es épica en estado puro, y concluye con Kratos reventando al dios a puñetazos vía QTE.





32 LA MANO QUE MECE LA CUNA

Juego: **Thief: Deadly Shadows**
Plataforma: **Xbox** Año: **2004**

Entrar al orfanato / manicomio por primera vez es una experiencia muy tensa: la puerta se cierra violentamente a tus espaldas y sabes que estás atrapado en el macabro y desierto edificio. Unos cuantos desgraciados sin juicio aquí y allá, mucha penumbra para ocultarse y, como resultado, una obra maestra indiscutible.



34 UN TANQUE POR LAS CALLES

Juego: **GoldenEye 007**
Plataforma: **Nintendo 64** Año: **1997**

Interpretar a Bond en un juego te hace sentir como una especie de asesino elegante, pero cuando pilotas un tanque a toda velocidad por una ciudad perseguido por otros tanques, ahí es donde te sientes un auténtico superespía. Para inmersión adicional, pon la banda sonora de la película a todo volumen. Bond al 200%



28 MECHAS: ZONA DE COMBATE

Juego: **Zone Of The Enders: The Second Runner**
Plataforma: **PlayStation 2** Año: **2003**

La secuela de *Zone Of The Enders* para PS2 está principalmente centrada en batallas a pequeña escala de uno-contra-muchos, hasta que llega esta *setpiece* gigante en el último acto, y hace que te unas a un ejército de mechas para combatir las fuerzas Anubis. Todo un campo de batalla petado con cientos de enemigos, como documenta el caótico mapa.



30 CANTO FÚNEBRE EN EL DESIERTO

Juego: **Shadow Of The Colossus**
Plataforma: **PlayStation 2** Año: **2005**

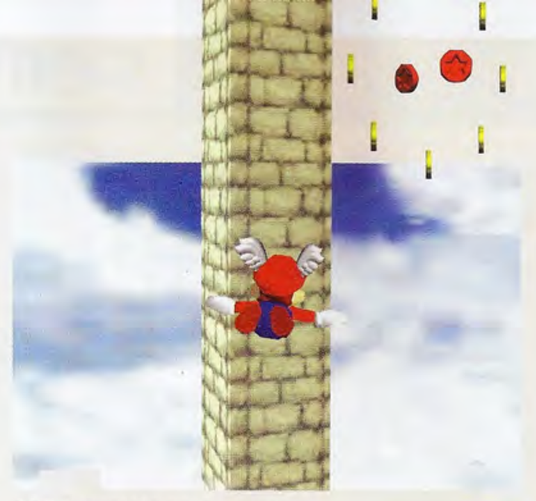
El décimo coloso es el que recuerda todo el mundo, la serpiente de arena gigante que se mueve por el desierto haciendo que la PS2 mostrara cosas de una manera que ningún desarrollador había conseguido con anterioridad. Para vencerlo tienes que saltar sobre él, agarrarte como si te fuera la vida en ello y andar por su cuerpo para masacrarlo.



33 CIRCUITO BIG BLUE

Juego: **Super Smash Bros. Melee**
Plataforma: **Gamecube** Año: **2001**

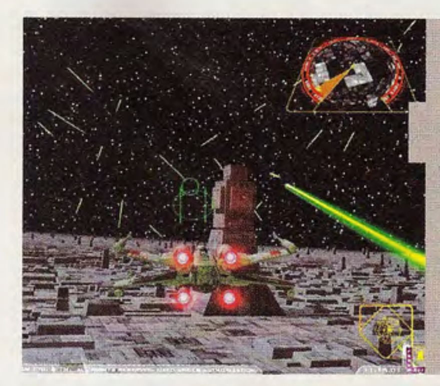
Super Smash Bros. Melee no es un juego especialmente recordado por sus *setpieces*, pero su Big Blue de *F-Zero* es, posiblemente, uno de los niveles más memorables de la franquicia, y se desarrolla como una larga secuencia cinemática. El salto de vehículo a vehículo en plena carrera tenía un aspecto impresionante en GC y ha envejecido fenomenalmente bien.



35 TOCAR EL CIELO

Juego: **Super Mario 64** Plataforma: **Nintendo 64** Año: **1996**

La relación previa de Mario con la aviación, históricamente fallida, fue olvidada por completo desde el primer momento en el que alzó el vuelo en *Super Mario 64*. Con la maravillosa gorra con alas, Mario podía planear majestuosamente por encima del castillo de Peach, en el que es uno de los momentos más gloriosos de su historia.



36 YA ESTÁS LIBRE, NIÑO. ACABA Y VAMONOS A CASA

Juego: **Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader**
Plataforma: **Nintendo GameCube** Año: **2001**

Uno de los momentos más icónicos de la Trilogía Original, replicado en numerosas ocasiones. Pero hasta la secuela de *Rogue Squadron* los jugadores no habían tenido la oportunidad de revivir el mítico momento con exactitud, lo que incluye pistas de audio. Posiblemente, el sueño interactivo de todo fan clásico de las películas de Lucas.



37 DISPARA A MATAR

Juego: **Grand Theft Auto V**
Plataforma: **PlayStation 3/Xbox 360** Año: **2013**

Grand Theft Auto V es un juego construido de forma inmaculada en torno a un desfile de *setpieces* progresivamente más bombásticas. El golpe de Paleto destaca entre secuestros de submarinos, persecuciones en techos de trenes y tiroteos en granjas: un robo capaz de poner de los nervios al atracador más templado y que incluye una de las mayores descargas de acción jamás vistas en un videojuego. El triunfo del espectáculo total.



38 CARGA PESADA

Juego: **Uncharted 3: Drake's Deception** Plataforma: **PlayStation 3** Año: **2011**

Una vez que has hecho descarrilar a un tren, el único camino a seguir es ascendente. Muy, muy ascendente, como plantea Naughty Dog en el gran final del segundo acto de *Uncharted 3*. Aunque parte básicamente del mismo concepto que su precedente en cuanto a objetos a altas velocidades que se van al cuerno, la idea de que un avión se vaya descomponiendo sobre el desierto es muy grande.

39 SUPER STAR WARS

Juego: **Sonic & Knuckles**
Plataforma: **Mega Drive** Año: **1994**

Sega hizo mucho por la idea de la secuencia de juego de aires cinemáticos en el medio, y *Sonic & Knuckles* incluye una buena muestra: una demencial persecución por la estratosfera para impedir que Robotnik conquiste el mundo (o lo que sea; los detalles no están muy claros).





40 RATÓN A LA FUGA

Juego: **Mickey Mania** Plataforma: **Varias** Año: **1994**

Perseguido por un alce furioso, Mickey corre en dirección a la pantalla en una secuencia repleta del humor físico de los cortos de animación de Disney, lo que distancia a este juego de previas aventuras interactivas de Mickey. El juego de *El Rey León* incluía ese mismo año una secuencia muy similar, pero la estética pictórica y el encanto inimitable de Mickey ponen a ésta por delante.

41 ¡VETE, DOLOR, VETE!

Juego: **Heavy Rain** Plataforma: **PlayStation 3** Año: **2010**

Un momento que depende de cómo hayas jugado en las horas que lo preceden; aquellos que hayan acabado *Heavy Rain* con Jayden recatando a Shaun Miles y luchando contra su secuestrador en un almacén tenían acceso a uno de los niveles más intensos del juego.

42 CABEZA DE PIRÁMIDE

Juego: **Silent Hill 2**
Plataforma: **Varias** Año: **2001**

Armado solo con el conocimiento de que no puedes ganar, Cabeza de Pirámide es un enemigo al que te tienes que limitar con sobrevivir. Literalmente arrinconado, sentirás el miedo crepitar en tus entrañas mientras el enemigo más horroroso de la serie se acerca.





43 MASACRE DE LAS GORDAS

Juego: **Call Of Duty: Modern Warfare 2** Plataforma: **Varias** Año: **2009**

■ Calificado por muchos como El Momento Más Polémico De La Historia De Los Videojuegos™, (o El Ciudadano Kane De Las Polémicas), la misión Nada de Ruso de *Modern Warfare 2* no era para tanto. Pero sí que hizo reflexionar a muchos acerca de hasta qué punto nos hemos acostumbrado a la violencia y si debemos tolerarlo. En cualquier caso, no volverás a ver algo así en un *Call Of Duty*.



44 'A HUMAN BEING AND A REAL HERO'

Juego: **The Last Of Us** Plataforma: **PlayStation 3** Año: **2013**

■ La épica culminación de una montaña rusa emocional. Un Joel hecho polvo se enfrenta a una enfurecida tormenta de nieve para rescatar a Ellie de las garras del malvado Evan North. Joel masacra a una cantidad de gente como para llenar una pedanía levantina, pero la hipocresía que esconde esa matanza se puede perdonar por lo emotivo del reencuentro.



45 EL LOBO Y LA LUNA

Juego: **Lylat Wars** Plataforma: **Nintendo 64** Año: **1997**

■ Star Wolf son un auténtico dolor para Star Fox a lo largo de todo *Lylat Wars*, constantemente pisándoles los talones. Una de las secuencias de acción más memorables de la serie está en el encuentro con los mercenarios que defienden Bolse (si no lograste vencerlos antes), progresivamente más duros de pelar según vas dañando el corazón del satélite.



46 TRANQUILO, TÍO. SOY CIENTÍFICO

Juego: **Ghostbusters: The Video Game** Plataforma: **PlayStation 3, Xbox 360** Año: **2009**

■ Aunque *Ghostbusters: The Video Game*, en conjunto, tenía algunos problemillas, no hay duda de que el combate con El Muñequito De Los Marshmallows es pura nostalgia bien entendida. Luigi tendrá una aspiradora tope de gama, pero para una auténtica experiencia relacionada con cazar fantasmas, no hay nada como reventar a uno de los monstruos más icónicos del cine en pleno Times Square.



47 UN MUNDO IDEAL

Juego: **Aladdin** Plataforma: **Mega Drive** Año: **1993**

■ Los noventa fueron la Edad de Oro de las licencias en el mundo de los videojuegos. La adaptación de Virgin Interactive de *Aladdin* fue uno de los mejores plataformas jamás vistos en Mega Drive, y su culmen, la frenética huida de la Cueva de las Maravillas, a lomos de la alfombra mágica y esquivando lava y peñascos. La avalancha de adrenalina que proporcionaba sí que era magia.

48 NO HAY ENEMIGO GRANDE

Juego: **God Of War** Plataforma: **PlayStation 2** Año: **2005**

■ La serie *God Of War* es conocida por su acción, pero rara vez por su impronta artística. Cuando Kratos ve cómo Ares aplasta Atenas, a pesar de que la secuencia es en parte cinemática, es una buena oportunidad para que los jugadores contemplen la escala del inminente desafío.



49 LAS ALAS DEL MURCIÉLAGO

Juego: **Batman** Plataforma: **Varias** Año: **1989**

■ No se nos ocurren más juegos que permitan volar con el Batwing, mucho menos descender hasta las calles de Gotham y esquivar todo tipo de amenazas mientras te deshaces de los terribles globos con gas del Joker. Un buen recordatorio de los tiempos en los que las licencias valían la pena.



50 NO CORTA EL MAR, SINO VUELA

Juego: **Assassin's Creed IV: Black Flag** Plataforma: **Varias** Año: **2013**

■ Tu primera vez a bordo del navío de *Black Flag* y Kenway es perseguido por esos molestos Imperialistas Británicos. Tomando el mando, consigue dirigirlos hacia un mortífero *maelström*. Una excelente introducción a la ambientación pirata y una buena exhibición de las físicas acuáticas del juego.

NEXT-GEN: SU ONLINE A PRUEBA

Ahora que hemos podido pasar una cantidad absurda de horas con las funcionalidades online de las nuevas consolas, necesitamos contestar a una pregunta preocupante: ¿qué hace esta nueva generación que no hicieran ya PS3 y Xbox 360?



Cada vez que enciendes una PS4 lo primero que ves es una pestaña denominada "Novedades", que hace las funciones de un RSS barato y mal implementado donde se muestra todo lo que han hecho tus contactos de la consola. Pero a medida que se iban metiendo más amigos en PS4, empezamos a ver que había algo de innovación y algunas ideas importantes, además de algo de publicidad encubierta. Lo que está claro es que es un paso a cambiar la manera en que encendemos la consola y nos lanzamos al mundo online.

Para mucha gente, una consola solo debería ser eso: un aparato para jugar sin demasiadas distracciones. Sea cual sea el punto de vista, no se puede ignorar que PS y Xbox One han depurado dichas molestias y han hecho más fácil conectarse, encontrar una partida y ponerse a jugar con gente. El apartado social mejorado es algo que agradecemos. Las notificaciones son útiles, incluso con avisos de actividad ajena del tipo "tu amigo ha superado su puntuación en *Killzone*". Puede parecer algo idiota al principio, pero evidencia de un plumazo cómo juega tu amigo y cómo la consola quiere que sepas que alguien hace las cosas mejor, o peor, que tú.

La opción para estar al día es algo menos clara en Xbox One, pero aún sigue siendo sorprendentemente lógica y te cuenta todo lo que necesitas saber sobre lo que han jugado recientemente, qué logros han sacado y cómo les va con sus juegos a tus amigos. Sin embargo, estamos esperando a que las compañías saquen más chicha de estas opciones informativas. Con un enlace tan directo a la actividad de su audiencia, los estudios y compañías pueden publicitar sus juegos eficazmente y de formas nunca vistas antes. En tanto que esté hecho con cierto estilo y sin resultar cansinos, podría ser un terreno rompedor para promocionar estas nuevas características sociales.

La conectividad latente de las consolas hace muy fácil compartir cosas. Sacar una captura de pantalla y mostrar tus logros en Twitter y Facebook era algo complicado o imposible antes, y exigía capturadores externos y software de terceros. Con PS4, es posible emitir en vivo a través de Twitch o compartir capturas en Facebook. Si echas un ojo a la app que muestra Twitch dentro de la consola, verás que se le está dando mucho y buen uso, tanto por parte de quienes emiten, como de los que simplemente ven a otros jugando. El potencial de esta aplicación es enorme. ¿Has hecho un headshot impresionante en *Killzone: Shadow Fall*? Graba el momento y compártelo. Solo vas a tardar unos pocos segundos y dejarás un testimonio patente.

La jugabilidad actual también se ha visto mejorada. *Battlefield 4* soporta partidas de 64 jugadores, los mapas a gran escala y va a 60 fps, algo que hasta hace no mucho era un sueño para las consolas, que por fin arrebatan la cifra al PC. EA también está sorprendiendo con All-Drive en *Need For Speed: Rivals*. Al comparar, las nuevas versiones se muestran superiores al ejecutar el online integrado. La versión de la generación pasada tenía problemas para hacer los cálculos al vuelo y fuera de la lista de amigos, mientras que en PS4 y XBO todo es suavidad y fluidez. Si este tipo de matchmaking integrado aparece ya al inicio de la generación, queremos creer que existe potencial para tecnologías mucho

¿Cuándo mostrará algo realmente interesante la pestaña de Novedades?

Eso de jugar 32 contra 32 se tiene que acabar. Qué menos que duplicar la cifra para cuando salgan más juegos y haya mejores servidores.



Por el momento, la next-gen es un mero salto estético.

"Estudios y compañías pueden publicitar sus juegos eficazmente y de formas nunca antes vistas"

Microsoft se ha rascado bastante el bolsillo para contar con *Titanfall* en exclusiva. ¿Será su primer exitazo?



Pese a la carencia de opciones, el online de *Killer Instinct* va como la seda. Es el primer título de lucha al que hemos jugado maldiciendo más al adversario que al lag.

más avanzadas que permitan construir mundos online compartidos sin muchos problemas para el jugador.

Por desgracia, no todo son buenas noticias. La generación fue concebida también con otras ideas en mente. No son pocos los desarrolladores que están introduciendo micropagos vergonzantes. Ya los hemos visto en Xbox One con *Ryse*, *Forza 5* y *Killer Instinct*. Con *Planetside 2* y *DC Universe* a punto de llegar a PS4, Sony tampoco parece a salvo de este tipo de cuota por contenido premium. Microsoft ha admitido que está probando diferentes formas de usar las microtransacciones y que aún no están implementadas como deberían. Lejos de tranquilizar, este mensaje es solo la reafirmación de que no van a limitarlas, sino todo lo contrario.

En resumen, la introducción de las novedades online de la nueva generación ha sido bien recibida. El matchmaking es muy sencillo, el hardware lo hace todo fluido, las velocidades de descarga han aumentado y el elemento social está presente sin molestar. Si tenemos en cuenta que así es como funcionan en su lanzamiento, solo podemos aplaudir el trabajo de Microsoft y Sony. La pasada generación reafirmó las estructuras online en consola y esta debe ser la que establezca una nueva interactividad entre jugadores. Te guste o no, lo social está para quedarse, así que ve acostumbrándote ya mismo.

Killzone online es un ejemplo del potencial de PS4.



Y EN TITULARES...

LAS METEDURAS DE PATA DE SONY Y MICROSOFT NO HAN PARADO AHORA QUE PLAYSTATION 4 Y XBOX ONE ESTÁN EN LAS TIENDAS. HAN SEGUIDO DANDO DE QUÉ HABLAR EN DIFERENTES CUESTIONES, A CADA CUAL MÁS ABSURDA E INCREÍBLE. ¿ES QUE NO ESTABAN REALMENTE PREPARADOS PARA LA QUE SE LES VENÍA ENCIMA?



TWITCH NO QUIERE COSAS RARAS

UNA VEZ lanzada la PS4 en EEUU, algunos usuarios empezaron a utilizar el juego preinstalado de realidad aumentada *Playroom*, la cámara de la consola y las funciones de streaming para realizar contenido que poco tiene que ver con los videojuegos. Algunos hicieron una especie de late show amateur pero otros fueron mucho más allá. Twitch decidió banear este tipo de contenido cuando un usuario desnudó a su pareja inconsciente en directo ante miles de personas.



MISIÓN: ARREGLAR BATTLEFIELD 4

BATTLEFIELD 4 NOS chifla, pero ha ido sumando muchos problemas en estos meses. DICE ha parado la producción de nuevos contenidos para centrarse exclusivamente en arreglar todos los problemas del juego que, además de darse en PC, afectan igualmente a las nuevas consolas. Las prisas por llegar al lanzamiento no solo han pasado factura a uno de los mejores shooters online del año, sino también al resto de desarrollos de DICE, como *Mirror's Edge 2* o *Star Wars: Battlefront 3*.



¿ADIÓS A LOS YOUTUBERS?

NO ES un problema de la nueva generación, pero está ligado a sus nuevas funciones de emisión de contenido. Ninguna consola puede publicar en YouTube, y ahora que la plataforma se ha puesto seria con las restricciones de copyright en vídeos sobre videojuegos, algo que ha afectado a muchos youtubers que monetizan dicho contenido y ganan mucha pasta, nos preguntamos si Twitch y Ustream van a saber aprovechar el tirón y atraer a usuarios que juegan a algo más que a *League of Legends*.



ESTADÍSTICAS

AÑOS EN ACTIVO: 1

SERVIDORES EU: 4

MAPAS: 3

TAMAÑO ESTIMADO POR MAPA: 64 km^2

FACCIONES: 3

CLASES: Ingeniero, Asalto Pesado, Infiltrado, Médico, Asalto Ligero, M.A.X.

VEHÍCULOS: 7 por facción, 11 en total: Galaxy, Lightning, Sunderer, Liberator, Flash, Mosquito, Prowler, Reaver, Vanguard, Scythe, Madriger

RATIO DE CONVERSIÓN: 8 € > 1000 SC (+500 de bonus)

BOOSTS: 50% XP, 50% obtención de recursos (de 1 hora a 7 días)

SUSCRIPCIÓN OPCIONAL: 8 € al mes con login prioritario, boosts y kits de personalización

PERSONAJES POR CUENTA: 3

LANZAMIENTO EN PS4: Comienzos de 2014

GUÍA PARA NOVATOS

PLANETSIDE 2

UNA GUERRA A TRES BANDOS CON SERVOARMADURAS Y MICROTRANSACCIONES QUE NO SON ABUSIVAS NI REVIENTAN EL JUEGO: ESO ES PLANETSIDE 2

Cuando en 2003 se lanzó el *PlanetSide* original, resultó ser uno de esos títulos que todos queríamos jugar pero casi nadie podía. Un campo de batalla mundial, buenos servidores, con una mecánica de tiros en lugar de rolazo...era un juego adelantado a su tiempo; diríamos que en unos diez años, ya que ha sido gracias a su secuela que esas ideas han podido brillar. *PlanetSide 2* tiene unas ideas tan claras y funciona tan bien en un PC medio que parece desarrollado por brujas en lugar de programadores. Que vaya a llegar a PS4 es una grata noticia.

La mejor parte, sin embargo, es que es un juego free-to-play, uno de los pocos buenos que hacen justicia al término. Pagar te hace avanzar más deprisa y desbloquear más armamento, pero su escala permite que un jugador recién llegado con armas gratuitas pueda salir al combate, pasárselo bien y subir niveles sin problemas. No hay mapas ni rondas en sí en el campo de batalla de *PlanetSide*, solo un mundo inmenso con miles de combates.

En un minuto, una base tranquila donde puedes abastecerte se convierte en un punto clave donde dos escuadras se parten la pana o cae con facilidad en manos de un bando porque no había nadie para defenderla. Hay muchos FPS en el mundo, pero os prometemos que ninguno como este.

¿Serán los MMO clave en la next-gen?
Danos tu opinión en Twitter
@gamestm_es

A LAS ARMAS

CÓMO EMPEZAR EN PLANETSIDE 2

CREA UN SOLDADO

1 HAY TRES IMPERIOS para escoger: República Terran, Nuevo Conglomerado y Soberanía Vanu. No hay grandes diferencias entre ellos salvo algunos coches y objetos únicos. Escoge uno, busca un nombre que no esté cogido y empieza. No hay que elegir clase, pero hay seis una vez te pones a jugar, como Asalto Ligero, Ingeniero o Infiltrado, cada uno con sus propias armas y desbloqueos. Asalto Pesado es un buen comienzo, con buenas armas. Asalto ligero no es tan potente, pero tiene un jetpack gratis.







EL ARTE DE LA GUERRA

2 *PLANETSIDE 2* TRATA del control territorial. El Sunderer, un vehículo, actúa como unidad móvil de regeneración y se usa para invadir posiciones o regenerarse en un sitio en especial. Matar a otros jugadores los quita de en medio un rato porque se regeneran, de modo que, para ser efectivo, lo mejor es unirse a una escuadra y trabajar juntos. Un buen equipo tiene un líder y un propósito, aunque no es imprescindible. A más balas, más opciones de sobrevivir, claro está.

ENTRENAMIENTO BÁSICO

3 *PLANETSIDE 2* ORIGINALMENTE lanzaba a todo el mundo a la batalla. Ahora, hay un tutorial que explica en detalle todo. Presta atención porque se supone que sabes esto mientras juegas: detalles importantes como conocer qué punto hay que conquistar en los campamentos enemigos o qué destruir para deshabilitar los campos de fuerza y reclamar el territorio. También comenta cosas como que las armas pequeñas no dañan tanques, pero eso ya lo sabes. Hecho esto, te meten en una partida y estás por tu cuenta. No hay equilibrio de jugadores, no hay área de novatos. ¿Estás rodeado de enemigos? ¡Ay! Por fortuna para ti, no hay penalización por muerte. Y si te cansas de morir en una zona, siempre puedes regenerarte en otra.



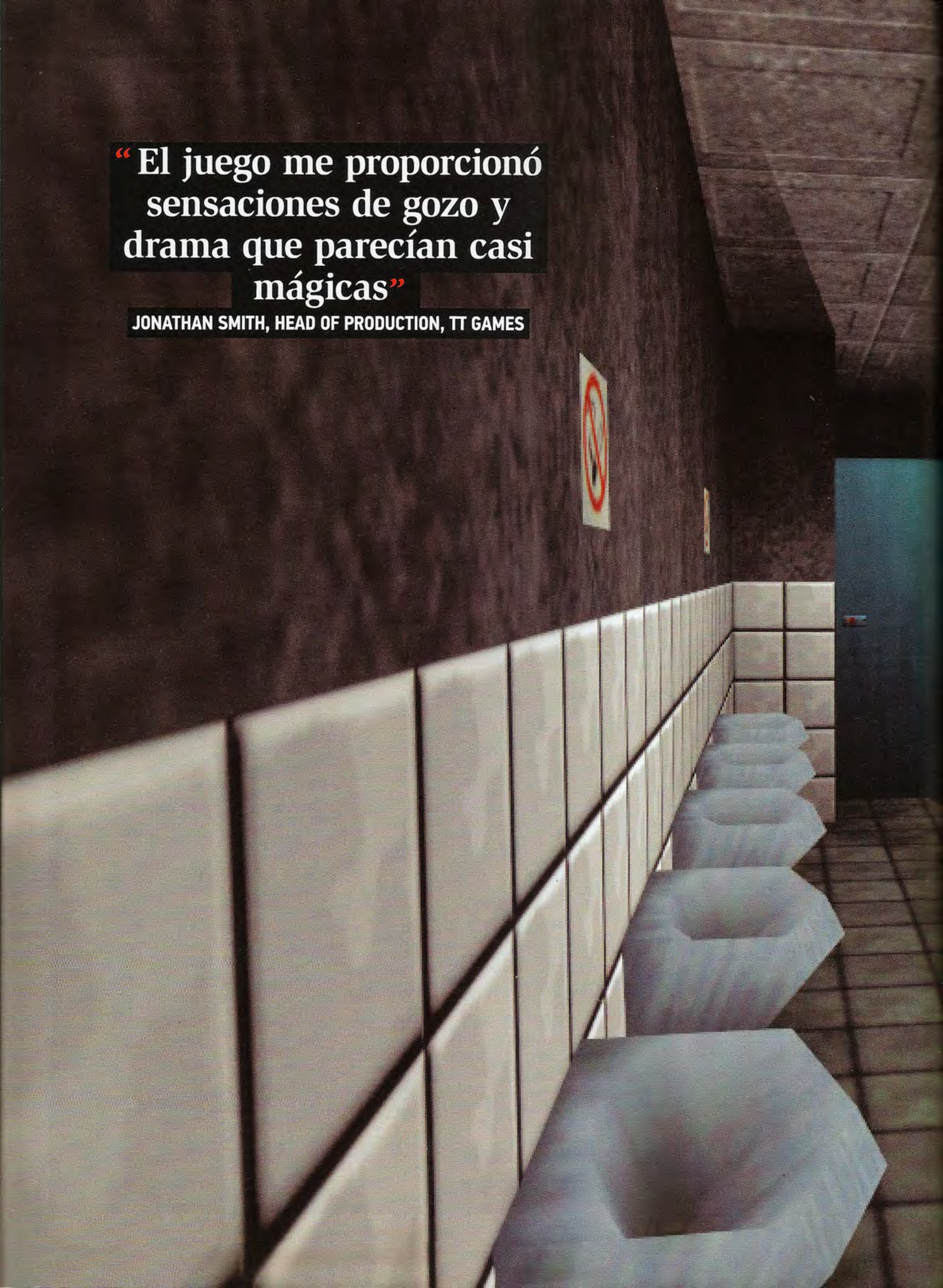


SIENDO EL MEJOR

4 SUBIR DE NIVEL en *PlanetSide* no consiste en aumentar los poderes en sí, sino conseguir 'certs' para desbloquear más opciones. Es posible comprar todas las armas con dinero real, pero las habilidades solo se consiguen jugando (aunque se puede acelerar el proceso pagando) ¿Rifle básico? Gratis. ¿Rifle mejorado? Paga o juega. ¿Una mirilla? Juega. Además hay habilidades para vehículos, que se clasifican de modo independiente pero son muy importantes también. El Sunderer, por ejemplo, se desbloquea. Por este motivo, lo mejor es especializarse en uno o dos vehículos y clases. *PlanetSide 2* no es un pay-to-win y muchos jugadores obtienen su rango y sus armas de forma completamente natural. Así da gusto.

ESTAR EN CONTACTO

5 LA MAYORÍA DE los jugadores no habla en *PlanetSide 2*, pero eso no significa que no deba. La coordinación es otra arma, y como teclear es muy lento, el micrófono y las VOIP son las mejores opciones. Siempre puedes pulsar V para usar comandos por defecto, como "Ayuda" o "Munición", pero se ignoran a menudo. Es más útil apuntar a un vehículo aliado y pulsar Q para solicitar que te recojan, pudiendo así llegar más rápido a las batallas.



"El juego me proporcionó sensaciones de gozo y drama que parecían casi mágicas"

JONATHAN SMITH, HEAD OF PRODUCTION, TT GAMES



POR QUÉ ♥...

GoldenEye

JONATHAN SMITH, HEAD OF PRODUCTION, TT GAMES

Adoro GoldenEye*, de Nintendo 64. Me dio muchos días de auténtico desafío. Clavar todos los tiempos 'trampeados' en todos los niveles fue un logro del que aún estoy orgulloso. Es una experiencia increíble que agradezco muchísimo a Martin Hollis y su equipo. El juego me proporcionó sensaciones de gozo y drama que parecían casi mágicas. Era, en general, una increíble adaptación.*

LOS FREE-TO-PLAY ASALTAN LA NEXT-GEN

Warframe

DETALLES
GÉNERO: Borderlands mal
PLATAFORMAS: PS4, PC
PAÍS: EEUU
COMPAÑÍA: Digital Extremes
DESARROLLADOR: Digital Extremes
PRECIO: Free-to-play
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-4



Con consolas de nueva generación que suponen el desembolso de medio sueldo, la llegada de juegos free-to-play debería ser bienvenida, pero con juegos como *Warframe*, uno se lo piensa. La idea de un juego con ninjas del futuro, armaduras biológicas que determinan diferentes personajes y misiones que se pueden completar tanto en solitario como en equipo, como si fuera un *Borderlands* con Mordecai, Zero y sus primos con espadas como protagonistas, nos hace levantar algo más que una ceja, pero su ejecución es mediocre hasta el gatillazo. ¿Cómo es esto posible?

Empecemos por el planteamiento: eres un señor con una superarmadura que tiene que combatir a unos cyborgs alienígenas que son malos... porque son malos. Esta ausencia de explicaciones, y posteriormente de coherencia, se traslada también a la jugabilidad: no se explica nada. Esto puede parecer confuso al principio, porque las misiones se despliegan a través del Sistema solar y otros planetas inventados añadidos y es complicado entender la cantidad de opciones de cada menú, pero al final lo que ocurre es que no hay realmente nada que explicar de sus sistemas de juego. Todo se reduce a unas cuantas acciones mecánicas que no dicen mucho del juego y que no ayudan a crear confianza en los juegos gratuitos que van a llegar con cada vez más fuerza a la nueva generación de consolas. En otras palabras, esto no es un *Planetside 2* por mucho que compartan algo de la paleta de colores.

Cada misión propone un objetivo típico de los FPS contemporáneos: rescata a un personaje importante, mata a un enemigo concreto, mata a todo lo que se mueve. Esto último es a lo que se reduce al final todo el juego, a matar en cada habitación de cada nivel, con el mismo tipo de decoración y repleto de cofres a romper para conseguir munición o vida, y ni tan siquiera en este sentido es realmente un buen juego, porque *World of Warcraft* ha sido y sigue siendo repetitivo como el ajo y la morcilla, pero consigue enganchar, que el jugador se implique y vea una finalidad en eso de matar una y otra vez. Puede que un fan medio del MMO sí le encuentre sentido a este derroche de balas y sablazos, pero yo soy incapaz, del mismo modo que tampo-



Arriba: Las clases del juego son algo muy secundario porque las habilidades sirven más bien de poco. Al comenzar, te dan a elegir entre tres tipos de armadura, que determinan lo que puedes aprender, pero más adelante puedes saltar a otra.



WARFRAME ESCONDE UN UNIVERSO INTERSANTE Y UNAS BUENAS IDEAS CON SUS ARMADURAS TRAS VARIAS CAPAS DE ABURRIMIENTO



MEJOR ACOMPAÑADO

Es evidente que Warframe hay que jugarlo con más gente, a ser posible conocidos. Organizarse con desconocidos es prácticamente imposible y lo más normal es que alguien que está repitiendo misiones para conseguir más puntos haga todos los objetivos y tú recorras el mapa solo para llegar al punto de extracción del nivel. Si se juega con tres amigos más, aunque la dificultad no aumenta demasiado, es posible hacer el cabra porque siempre hay alguien para distraer a los impresionables y tontorrones enemigos. Ojalá hubieran calcado también el sistema de loot de *Borderlands*, pero es que hay que justificar los micropagos de algún modo, ya tú sabes.



Izquierda: Los jefes finales no están del todo mal, pero caen bajo el mismo paraguas de repetición y mecánicas flojas del resto del juego. Al menos su diseño es bonito.



co puedo acostrumbrarme a un manejo y unas animaciones propios del comienzo de la pasada generación. Me alucina el barrido y poder hacer una patada voladora, pero cuando acertar con una espada en un objetivo que está a tu lado es impreciso y se salda casi siempre con tu escudo yéndose al garete, es que algo va muy mal. No voy a decir que me sorprenda, porque el resto de los juegos de Digital Extremes funciona igual o peor (*Dark Sektor*, por ejemplo), pero es algo que termina convirtiendo un juego con ninjas en armaduras molonas en un shooter en tercera persona con enemigos a los que acercarse es una condena de muerte a menos que, oh, sí, pagues un dinero por una armadura avanzada que te hace inmune a los enemigos del nivel en el que te encuentras.

Esto último es una lástima porque, aunque algo incomprensible al principio, todo el sistema de mejora de las armaduras es interesante. Obviando que se puede pagar por todo, y la verdad es que no son pagos abusivos, ir coleccionando planos para luego fabricar diferentes partes de la armadura podría haber sido algo estupendo de no ser porque el resto del juego no mantiene el tipo.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

APUNTADO FIJO: *Warframe* habría mejorado muchísimo si al estudio se le hubiese ocurrido incluir una opción para apuntar automáticamente o para mantener objetivos mientras se ataca. Pero no.

Ya que hablo de los micropagos, conviene aclarar que, aunque están ahí y son el camino fácil, es posible hacer de todo sin dejarse un duro. No pasa nada por morir, porque se revive gratis; tampoco te va a salir un sarpullido por utilizar las mismas armas durante las 12 horas que se tarda en crear otra; ni te vas a morir por usar una armadura con menos accesorios cosméticos.

Al final, el problema con *Warframe* es que ni su estética futurista ni sus ideas escondidas consiguen aflorar antes de haberle cogido manía a su manida jugabilidad y su repetitiva ejecución. Que los modos PvP funcionen regular no ayuda a paliar esto. Que sea un free-to-play con micropagos al final resulta secundario, pero deja en el aire una pregunta importante y sin difícil respuesta: ¿es que es imposible hacer un juego free-to-play donde no parezca que se justifica su gratuidad con una jugabilidad del montón? Existen un par de excepciones, pero de esas que confirman la norma.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 6/10

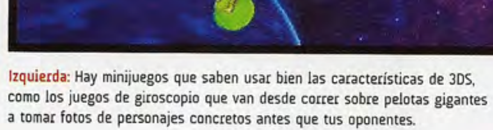
MUCHO TIENEN QUE DEMOSTRAR LOS FREE-TO-PLAY EN CONSOLA











Izquierda: Hay minijuegos que saben usar bien las características de 3DS, como los juegos de giroscopio que van desde correr sobre pelotas gigantes a tomar fotos de personajes concretos antes que tus oponentes.

AGUANDO LA FIESTA

Mario Party: Island Tour

El último tercio de 2013 ha sido una sucesión de juegazos de Nintendo, con títulos que hacen a Wii U una opción viable y que en 3DS hacen recordar por qué tantos adoran a Nintendo. Qué lástima que vayan a empezar el algo tan flojucho y prescindible. La saga *Mario Party* ha sido tan entretenida en unos casos como irritante en otros, así que ya es hora de que alguien saque la escopeta y alivie de su sufrimiento a esta criatura, porque *Island Tour* es malo con avaricia y carece totalmente de la imaginación y la variedad que ha demostrado en sus buenos momentos la saga.

El mayor problema con *Island Tour* es lo increíblemente mala que es la IA, algo que hace de jugar uno solo una experiencia injusta que lleva al enfado con cosas que casi nunca dependen de ti. Hemos perdido la cuenta de las veces que los dados han sacado números malísimos mientras que el personaje manejado por la IA sacaba cifras altas como si se tratara de un irlandés con un traje de tréboles de cuatro hojas y zapatos hechos con patitas de conejo. Y no importa la circunstancia: la puñetera IA siempre está por delante de ti, lista para castigarte por ser tan idiota como para jugar solo a *Mario Party*.

Todo mejora cuando juegas con amigos, pues tenéis el mismo nivel de incapacidad, pero duele mucho darse cuenta de que es la pura suerte y no la habilidad lo que decide el ganador en casi todos los minijuegos. La sensación tras cada partida es que te has enfrentado a un caparazón azul del *Mario Kart*. Incluso cuando juegas con el set completo de amigos (posible gracias a que se puede usar un cartucho para cuatro consolas), los problemas siguen apareciendo.

Los minijuegos en *Island Tour* pueden ser 80, pero muchos de ellos son tediosos de principio a fin por aquello de que dependen de la suerte que tengas. Por cada uno de ellos que es bueno, hay por lo menos cinco más que parecen haber sido pensados para molestar más que para ser divertidos o tontorrones, como siempre fueron los mejores *Mario Party*. Los más interesantes hacen uso de la pantalla táctil y del giroscopio de 3DS, pero son pocos y están muy separados, de modo que terminarás jugando el 80% de las veces a "tíralos de la plataforma" o "pulsa el botón lo más rápido que puedas hasta que pase algo, como que te mueras del disgusto".

En realidad, los siete tableros son mejorables, aunque el de la Torre de Bowser y los minijuegos de StreetPass son bastante buenos y dejan entrever lo que un buen *Mario Party* era y este podía haber sido. Si Dios existe y es bueno, debería pegar bien fuerte en el culo a los responsables de este juego.

AL DETALLE

FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nd Cube
PRECIO: 45,99 €
LANZAMIENTO: 17 de enero
JUGADORES: 1-4



MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

UN CARTUCHO, MUCHOS AMIGOS: De lejos, lo mejor que tiene *Mario Party: Island Tour* es que permite descargar el juego en otras tres 3DS para jugar con un solo cartucho y casi al instante.

VEREDICTO 4/10

EL ALMA DE MARIO PARTY HA SIDO CORROMPIDA



LOS JUEGOS GRATIS PUEDEN SALIR CAROS

Blacklight: Retribution

Insistimos: no hay nada malo con el concepto de free-to-play. De hecho, si se hace bien, es algo maravilloso: un juego gratuito siempre lo es. Sin embargo, cuando se promete el oro y el moro, pero se juega con las expectativas del jugador hasta dejarle ante la disyuntiva de pagar o dejar de jugar, bueno, ahí es donde tenemos los problemas. Y cuando este sucio modelo de negocio se adopta también en juegos de 70 euros, pues empezamos a maldecirlo. *Blacklight: Retribution* está en el lado bueno de la frontera de los free-to-play. Sí, hay armas y objetos en la tienda que pueden costarle una fortuna a algún pusilánime, pero nadie obliga a comprarlos. De hecho, apenas existe chantaje con este tema y es posible jugar sin tirar de cartera.

Esto se debe a que es un buen shooter online en términos generales, uno que ofrece una sólida aproximación a *Call Of Duty* con sus propios giros jugables. En apariencia, es un título futurista, pero las armas son fundamentalmente rifles de asalto y metralletas. El radar sí es diferente y los jugadores pueden activar una visión de rayos X al estilo de los *Arkham* que limita la capacidad de combate a cambio de visibilidad inmediata de todo el campo de batalla.

Se trata de un toque de genialidad que elimina de base el *campeo* y que pone el foco de *Retribution* en correr y disparar sin dejar lugares para esconderse rodeado de minas claymore. Los jugadores más experimentados apreciarán estas pequeñas innovaciones. Toda la información que se necesita está alrededor de la mirilla, pudiendo seguir el recuento de balas, vida, duración del sprint... todo sin distracciones.

Blacklight: Retribution tiene algún as más bajo la manga. Pese a no tener ningún modo de juego realmente original (TDM, Baja Confirmada, Dominación), Zombie Studios premia toda acción positiva con CP, la moneda del juego que se puede canjear por mejoras en los puntos de reaparición. Éstas son variadas y van desde un pack de salud a un pequeño robot mecha. Aún con esto, el énfasis sigue estando en los tiroteos. Cada arma tiene un montón de opciones de personalización, solo que para desbloquear hasta una mirilla telescópica vas a necesitar echar una burrada de horas. Eso o pagar un poco de dinero, que es un free-to-play.

No podemos condenar al juego por solicitar algo de dinero ya que es completamente jugable sin gastar y con el kit básico de armas. Tu rifle apenas tiene retroceso, mata con un par de tiros y tiene buen alcance. Matar enemigos de rango alto es posible desde la primera ronda y sin sudar sangre para ello.

Aquellos centrados en *Battlefield*, *Killzone* o *Ghosts* no van a encontrar demasiado que rascar, pero si quieres probar algo nuevo y tienes 50 horas libres, *Blacklight: Retribution* es una opción más que decente ahora que a PS4 no le sobran los juegos.

AL DETALLE

GÉNERO: Tiritos
FORMATO: Playstation 4, PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Zombie Studios
DESARROLLADOR: Sony
PRECIO: Free-to-play
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-16

MEJOR QUE

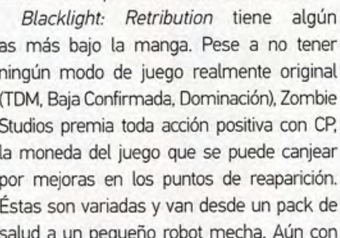
BLACKLIGHT TANGO DOWN





PEOR QUE

KILLZONE: SHADOW FALL



LA HUELLA

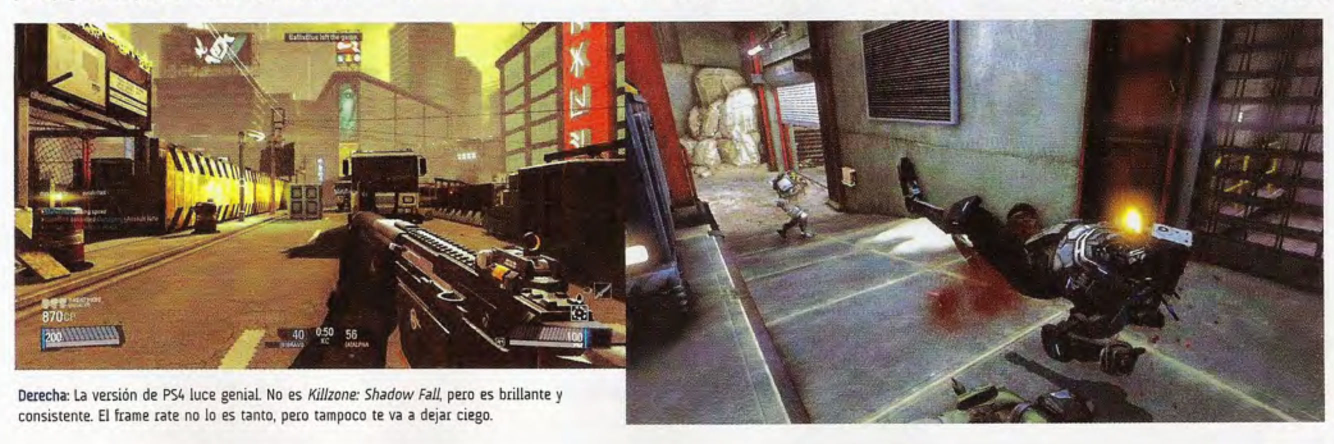
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ALQUILERES: Puedes emplear dinero del juego o dinero real para alquilar durante cierto tiempo un arma antes de decidir si la compras o no.



VEREDICTO 7/10

BUEN SHOOTER, AUNQUE TE SAQUE LA PASTA



Derecha: La versión de PS4 luce genial. No es *Killzone: Shadow Fall*, pero es brillante y consistente. El frame rate no lo es tanto, pero tampoco te va a dejar ciego.

MAGNETISMO DIVERTIDO

Teslagrad

AL DETALLE

GÉNERO: Puzle magnético
FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Rain Games
DESARROLLADOR: Rain Games
PRECIO: 7,19 €
LANZAMIENTO: Disponible
JUGADORES: 1

MEJOR QUE — LIMBO

PEOR QUE — BRAID

***Teslagrad* es un juego de puzles en 2D magnífico que mantiene el tipo después de existir algo como *Braid*, y eso ya es mucho decir.** Sé que es injusto comparar nada con el trabajo de Jonathan Blow, porque siempre va a ser peor en algún aspecto. El título de Rain Games no tiene ese trasfondo filosófico, la animación de los dibujos hechos a mano que dan vida a enemigos y escenarios no es tan brillante y, en general, no es un título tan redondo. Sin embargo, en lo que importa, en la complejidad e inteligencia de sus puzles, es magnífico por sí mismo y no debe vivir a la sombra de nada ni nadie.

Con una historia sencilla que se cuenta sin una sola línea de diálogo, escrita o hablada, *Teslagrad* centra toda su atención en sus mecánicas de puzles, que también están explicadas magistralmente. Es magnífico que hayan apostado por esto en lugar de por los invasivos tutoriales que tanto se ven hoy en día, pues hacen que el descubrimiento de secretos y la superación de pruebas sea mucho más satisfactorio.

Todos los puzles resultan diferentes de algún modo, y eso que surgen de un solo fundamento de la física: el del magnetismo. Y no es algo complejo, sino que lo conocerá hasta un niño de primaria: los polos opuestos se atraen y los distintos se repelen. El juego identifica los pocos con el rojo y el azul y, a partir de ahí lo aplica a diferentes contextos, pudiendo magnetizar objetos para posicionarse sobre ellos y ascender cual ascensores o magnetizando directamente a nuestro personaje, con plantas especiales, para ascender o salir propulsado. Tener que pensar cómo la atracción de los cuerpos va a funcionar según la velocidad del personaje es más complicado de lo que parece por mucho que sea algo binario, y en esto reside una buena parte de la magia de *Teslagrad*. A eso se suma una habilidad que recuerda al guiño de Corvo en *Dishonored*, con el añadido de que puede atravesar barreras eléctricas y otros obstáculos. Nada de esto sería divertido sin un genial diseño de niveles y de puzles, que es lo que realmente consigue variedad. También sorprende lo bien llevado que está todo esto a las peleas contra jefes finales, las mejores que he visto en mucho tiempo en un juego de este tipo.

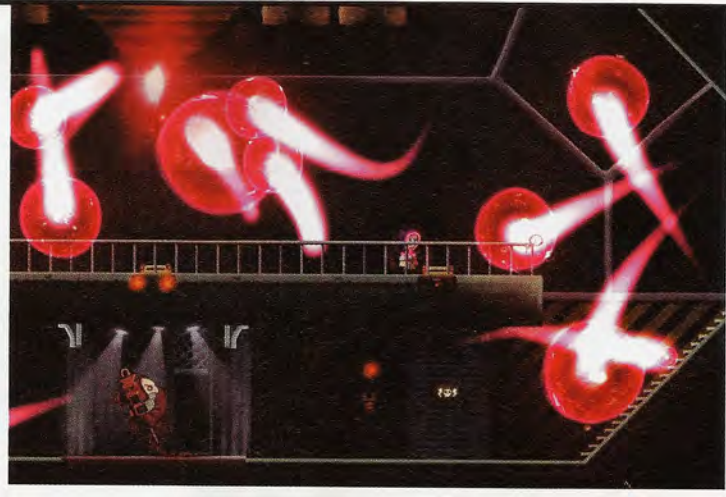
No todo es perfecto. Por ejemplo, no se explica que es necesasrio conseguir una parte de los 36 pergaminos escondidos por el juego para poder pasárselo. Al principio, parecen algo secundario hasta que, sorpresa, no lo son. Afortunadamente, es fácil remediarlo, aunque haya que dar media vuelta, pero es una pega que no fastidia en absoluto las geniales ideas dispuestas durante las 6 horas que dura. Para su próximo lanzamiento en Wii U, PS3 y Vita, Rain Games ha prometido pulir algunas aristas, como la poca utilidad del mapa; pero la verdad es que tal y como está a día de hoy, *Teslagrad* es un juego inteligente que te hace sentir satisfecho al ir resolviéndolo. Y eso es lo más importante en un juego de puzles.

BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA

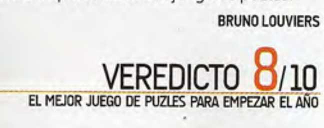
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

JEFES: No es lo mejor del juego, porque lo son sus inteligentes puzles, pero su dificultad, lo bien que emplean las habilidades y lo bien que se siente uno cuando los vence es algo digno de alabanza.



Arriba: Esta locura es un jefe final donde hay que activar interruptores y volver los ataques de tu enemigo contra él mismo usando tus habilidades de repulsión magnética. Suena complejo, y lo es.







Arriba: Esa estatua Chozo, porque a mi me parece una estatua del Metroid, tiene uno de los pergaminos más puñeteros de conseguir. Y los hay mucho más difíciles y escondidos, pero conseguirlos todos desbloquea un final alternativo.



Izquierda: Las tres estrellas. No es preciamente difícil conseguirlas, aunque algunas se resisten si no has jugado en muchos años al *Mario Bros.* original. Sin embargo, la mejor puntuación se consigue cuando brillan con un trazo de arcoiris, y ahí es donde reside el reto real de este juego.

RECICLAJE BIEN HECHO

NES Remix

***NES Remix* esbozará una sonrisa a cualquiera que lea esta revista.** Incluso los que han vivido esos juegos a posteriori, como el menda, no pueden dejar de apreciar clásicos como *Donkey Kong*, *Mario Bros.* o *Excitebike*, o joyas despreciadas como *Wrecking Crew* o *Donkey Kong Jr* por su jugabilidad nuclear y la ausencia total de nada que no sea diversión en estado puro.

Ya son muchos años viendo cómo Nintendo vive de franquicias establecidas (a las que puede llegar a cargarse por pereza, como es el caso de *Metroid*), así que no sorprende que lo vuelva a hacer. Esta vez, han decidido modificar la jugabilidad y dale un vuelco, limitándola en tiempo o movimiento, poniendo suelos más deslizantes a los ya de por sí inmanejables monigotes (sobre todo si hablamos de *Mario Bros.*), apagando la luz o lo que sea. Todas las combinaciones son tremendamente acertadas en cada uno de los minijuegos separados, que están agrupados por juego, pero brillan todavía más en la sección "remix", donde la cosa se complica todavía más y sacar tres estrellas, sí, como en *Angry Birds*, es tan difícil para ese viejo al que le puede la nostalgia como para ese chaval que lo mismo no ha jugado nunca a la versión original de *Balloon Fight*.

La mención a *Angry Birds* siento decir que no es casual, y es que el esquema de puntuaciones es muy parecido al que suelen tener los juegos para móviles: supera pantallas sacando la mejor puntuación y presume de ello con la gente del Miiverse dejando mensajes absurdos o falos dibujados con las pegatinas coleccionables del juego. Ojo, es una adaptación estupenda de nuevos sistemas, que por ser de móviles no son menos acertados. El pique es impresionante y se acaba echando tiempo para reducir unas décimas y conseguir las estrellas con trazo de arcoiris para poder darle en los morros a ese otro jugador que aparece en pantalla.

Si este juego se hubiera lanzado en móviles, habría sido un exitazo. O no, pues quizá el manejo viejuno y los juegos que no han envejecido tan bien como *Super Mario Bros.* no gustarían al jugador de *Candy Crush Saga*. Lo que está claro es que su estructura, con las tres estrellas, los retos que duran lo que una visita al cuarto de baño y los puntos que desbloquean más juegos son típicos de ese mercado. Ni corto ni perezoso, puedo decir que este es el primer juego para móviles de Nintendo. Y lo ha hecho bien, aunque haya salido en Wii U y apele a la nostalgia como principal factor de compra.

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

GÉNERO: Romhack
FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

CLÁSICOS: No sé cuánto llamará la atención a los más noveles, pero acercarles estas píldoras de jugabilidad condensada es una muy buena idea.

VEREDICTO 7/10

NINTENDO SIGUE REINTERPRETANDO SU LEGADO

¡Consigue 10 vidas seguidas!

¡Coge la espada!

Arriba: Resulta gracioso ver a Nintendo homenajeando trucos con más de 20 años, como el de conseguir vidas infinitas con esta tortuga

FANTASMAGORÍAS LITERARIAS

The Novelist

AL DETALLE

FORMATO: PC, Mac
ORIGEN: EEUU
DESARROLLADOR: Ortogonal Games
PRECIO: 13,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Sin duda se precisa valor y pericia para construir un videojuego en torno a la contemplación de elementos levísimamente interactivos, no movidos por la acción pura. Al fin y al cabo, esa segunda opción es en la que llevan enfrascados los videojuegos toda la vida: contar algo, por abstracto o insustancial que sea, a través de las acciones. Cualquier otra opción es arriesgada, y no es extraño que sea la facción indie quienes primero estén intentando innovar en esa dirección. El reciente *Gone Home* o, anteriormente, el irregular pero interesante *Dear Esther*, son buenos ejemplos de juegos con sus fallos y problemas, con estupendos aciertos en el caso de *Gone Home*, pero que en cualquier caso abren nuevas vías narrativas y lúdicas por la vía de la interacción minimalista.

The Novelist se suma a esa tendencia con una tenebrosa experiencia ultraterrena en la que el jugador encarna a un espíritu que habita en una casa junto a una pequeña familia compuesta por marido (novelista frustrado), mujer (artista frustrada) e hijo (niño frustrado por sus problemas para relacionarse con la gente). El jugador deberá, a partir de una sencillísima (algo tosca, de hecho) mecánica de sigilo, espiarles y escucharles sin ser visto, indagar primero en sus acciones y objetos, y más tarde en sus recuerdos para averiguar qué les preocupa. Y finalmente, durante la noche, cuando decididamente no puede ser visto, intentar influir en sus actos hablándoles mientras duermen. Y ahí está la idea más brillante de *The Novelist*: la eliminación de un plumazo del libre albedrío de los protagonistas, solo porque le da la gana a un ectoplasma. Tamaña decisión levanta muchas preguntas, y ojalá el juego hubiera indagado en las respuestas, pero no es así, y eso nos lleva, a la vez, al gran problema de *The Novelist*: hay demasiadas cosas que el juego da por sentado. Los personajes se comportan como monigotes sin complejidad, y resulta irritante su incapacidad para tomar decisiones por sí mismos para salir de sus problemas (el padre, por ejemplo, tiene el bloqueo de escritor más llorón y con más postureo que he visto en mi vida) puede arruinar la credibilidad de la historia. Un guion de escritura ocasionalmente torpe tampoco ayuda.

Con todo, *The Novelist* es un experimento que vale la pena jugar. No por la acción ni por las mecánicas de sigilo, desde luego, y eso es lo interesante: vale la pena porque sin necesidad de caer en el mero cuento interactivo, se esfuerza en construir una detectivesca historia de dramitas domésticos ultraterrenos. Y eso es algo que no se ve todos los días.

JOHN TONES

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SIGILO OPCIONAL: Hay dos modos de juego. En uno, el fantasma tiene que evitar ser detectado; en otro, los humanos no le ven. Casi preferimos el segundo: las mecánicas de sigilo son muy toscas.

TAN BUENO COMO — DEAR ESTHER

PEOR QUE — GONE HOME



Arriba: El bloqueo del escritor y cómo impacta en su familia es un tema fascinante. Por suerte, no siempre acaba en un hotel aislado y corriendo por laberintos nevados.





Arriba: Las notas en las que los personajes expresan ridículamente sus ansias más íntimas son un buen ejemplo de cuestiones que el guion debería haber mejorado.

VEREDICTO 7/10

PESE A SUS PROBLEMAS, UN INTERESANTE EXPERIMENTO

RETRO

NO. 19



118

DETRÁS DE LOS NIVELES

FINAL FANTASY X

games™ te cuenta todos los detalles sobre cómo se hizo la secuela de Final Fantasy que cambió la franquicia. Hemos hablado en exclusiva con el productor Yoshinori Kitase, que nos hace revelaciones únicas

HALF-LIFE

124 LA INTRO

De cómo una simple mirada en silencio puede marcar la atmósfera de todo un juego. Puro estilo Valve.

METAL GEAR SOLID

126 ROMPE MOLDES

El juego que consagró a Kojima como uno de los grandes innovadores del medio interactivo, analizado con todo detalle.

LA HERENCIA DE FALLOUT

130 TROIKA GAMES

Los padres de Fallout demuestran cómo se gesta la mejor épica rolera.

TREASURE

134 LA GUÍA RETRO DE...

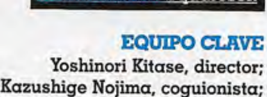
Los mejores juegos de naves. Grandes pegatiros en 2D. Las mecánicas más innovadores y una de las compañías más longevas de la industria...

DETRÁS DE LOS NIVELES

FINAL FANTASY X

El primer juego de Final Fantasy completamente en 3D modernizó la franquicia. Su productor Yoshinori Kitase rememora su creación para games™, ahora que está al caer su remake HD





EQUIPO CLAVE
Yoshinori Kitase, director; Kazushige Nojima, coguionista; Nobuo Uematsu, música



LA EVOLUCIÓN ES riesgo. Cuando *Final Fantasy X* introdujo voces reales para dar vida a los personajes corrió uno, alejándose del paradigma tradicional de la franquicia *Final Fantasy* de mapas de mundos y diálogos en texto que definieron a la serie desde finales de los años ochenta. Pero era un riesgo que la serie tenía que tomar en el nuevo hardware de Playstation 2, y uno que el productor Yoshinori Kitase había estado considerando desde que el equipo concibió la aventura de Squall para derrotar a la hechicera Ultimecia en la octava entrega.

"Desde que hicimos *Final Fantasy VIII*, los gráficos de la serie iban siendo cada vez más realistas, y me disgustaba el hecho de que no tuvieran voces", cuenta Kitase. Cuando preguntamos al director qué quería conseguir con el *Final Fantasy X* de PS2 que no hubiera podido lograr antes, la respuesta es bastante simple: "Sin duda, implementar voces para los personajes".

Hoy día se nos puede pasar por alto hasta qué punto era un logro técnico notable la inclusión de voces en *Final Fantasy X*. Lo que no debería en ningún caso, es hacernos olvidar otros logros monumentales del juego que lo convertirían en un clásico de su género en PS2. *Final Fantasy X* llegó dos años después del *IX*, la última entrega de la serie en PSone. Mientras que *Final Fantasy IX* había sido creado en su mayoría por el desdichado estudio de Square, dirigido por Hironobu Sakaguchi desde Hawái, *Final Fantasy X* sería desarrollado por el mismo equipo que dio luz a las entregas *VII* y *VIII* (las dos más exitosas hasta el momento, y quizás las dos más queridas por los fans), y tanto su diseño de personajes como el mundo por el que se movían lo reflejarían.

Final Fantasy X se planteó como una secuela con identidad propia en cuanto a escenario y ambientación. *FFVII* funcionaba con un entorno de ciencia-ficción y fantasía, *FFVIII* se centraba en un mundo influido tanto por fantasías de otro planeta como por la arquitectura europea, y *FFIX* fue un deliberado vistazo atrás, al estilo medieval de las entregas clásicas de NES y SNES. *X* dio un giro tropical, donde la naturaleza crecía salvaje, las áreas pobladas desbordaban colorido y la ausencia de grandes ciudades formaba parte de la propia naturaleza del juego.

Toda la mitología del juego queda definida por Sinh, el principal antagonista, una enorme criatura mítica que siempre ha llevado la destrucción a las zonas pobladas de Spira, el mundo de *Final Fantasy X*. Al principio de esta historia conoceremos al héroe, Tidus, que vive en la metrópolis tecnológica de Zanarkand, y cuyo padre, ausente desde largo tiempo atrás, es fuente de conflictos para el personaje. Después de que Tidus conozca a un misterioso espíritu infantil amigo de su padre, Auron, Sinh destruye Zanarkand, tragándose a Tidus y Auron y transportándolos a un mundo donde la ciudad fue destruida hace mil años.

Tidus llega a la isla de Besaid y descubre que una población temerosa de Dios, que ha jurado fidelidad a la fe de Yevon y considera la tecnología avanzada como algo impío. Todos han perdido algo a manos de Sinh y creen que su fe les protegerá de la imparable entidad. Están adoctrinados para pensar que se merecen lo que les hizo Sinh, como una especie de penitencia global concebida para que la humanidad sufra y se purifique.

"Sinh fue creado como una presencia en el mundo que la gente sencillamente no podía evitar, por mucho que lo intentaran", dice Kitase. "Lo concebí para representar el tipo de desastres y calamidades que tenemos en el mundo real, de los que la gente no tiene esperanzas reales de poder protegerse. Por otro lado, el mundo de Spira vive bajo las enseñanzas de Yevon, que da sentido a las vidas de la gente a pesar de la oscura inevitabilidad de la muerte (y a pesar de que todas esas enseñanzas se revelen falsas al final). Así que lo que traté de mostrar en *Final Fantasy X* es cómo se comporta la gente ante un destino que no puede esquivar. Y eso tiene una contrapartida real".

"CREAMOS A SINH COMO UNA AMENAZA MUY POR ENCIMA DE LOS HUMANOS, AL ESTILO DE DESASTRES NATURALES COMO TERREMOTOS O TIFONES" YOSHINORI KITASE



"QUÉ DIJERON...



Final Fantasy X es una experiencia mágica que te absorberá por completo y te escupirá solo después de unos cuantos meses.

Play 9.4/10, Mayo 2002



Sinh puede ser derrotado por un Invocador, un extraño individuo que, armado con Eones (la versión *FFX* de los Guardianes de la Fuerza e Invocaciones como Ifrit, Bahamut y demás), tiene el potencial para acabar temporalmente con la criatura. Porque Sinh siempre vuelve. Es una plaga perpetua en Spita, que hace que la gente tenga pánico al progreso y a la evolución, lo que genera filosofías conservadoras alrededor de lo que enseña la iglesia, y la demonización de aquellos que rechazan las teorías de Yevon.

En medio de toda esta mitología contemplativa está Yuna, una huérfana criada en Besaid que quiere seguir el ejemplo de su padre y vencer a Sinh. Tidus conoce a Yuna cuando ésta empieza su peregrinaje hacia Spira y se une a su grupo mientras busca respuestas sobre lo ocurrido en Zanarkand.

Para los fans acostumbrados al estereotipo del protagonista de *Final Fantasy* frío y gruñón, el animoso Tidus, doblado con notable entusiasmo por James Arnold Taylor, supuso un fuerte contraste con gente como Squall o Cloud de *VIII* u *VII*, respectivamente. Le señalamos este detalle a



SEYMOUR ES UNO de lo personajes más oscuros e inquietantes de la serie hasta ahora. Es un villano perfecto: carismático, misterioso y muy poderoso. Una mezcla muy peligrosa.

Kitase cuando le preguntamos por la creación del personaje. "Tal y como comentáis, *FFVII* y *FFVIII*

> **"COMO LOS JUEGOS PREVIOS SOLO HABÍAN TENIDO TEXTO, LA PROFUNDIDAD EXPRESIVA A NUESTRA DISPOSICIÓN SE AMPLIÓ MUCHÍSIMO"**
>
> **YOSHINORI KITASE**

tenían protagonistas muy fríos, desapasionados y estoicos. *FFIX* fue creado por un equipo distinto ubicado en Hawái, así que es una especie de excepción. Para romper esa racha de personajes tan serios, creé un Tidus animoso y optimista".

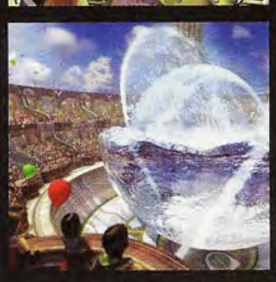
Yuna tiene la evolución como personaje más poderosa de todo el reparto. Como Invocadora, es mostrada al principio como una seguidora fiel de su religión, pero respetuosa con las creencias de todos, herencia de la educación dual que le dieron sus padres. Conforme la historia va avanzando, la fe de Yevon comienza a mostrar su cara más oscura: la iglesia se revela como una organización corrupta, y Yuna descubre que ha sido manipulada. Se unirá así al resto de los guardianes en rebelión contra la religión institucional. "Intentamos crear una heroína que no fuera fuerte físicamente,

¡Tú la llevas!



El blitzball es uno de los más profundos y redondos (perdón, perdón) mini-juegos de la extensa historia de *Final Fantasy*. La forma en la que se mezcla con la historia principal es admirable, y va mucho más allá de los estadios esféricos donde está ambientado, exigiendo al jugador que reclute a PNJ para que formen parte de los Besaid Aurochs y los lleve a lo más alto de la liga. Preguntamos a Kitase de dónde vino la inspiración para este peculiar deporte, y cómo se convirtió en parte integral de la historia: "Quería incluir un deporte ficticio en nuestro mundo de fantasía, al estilo de las carreras de pods de *Star Wars Episodio 1*. Durante el desarrollo estábamos en pleno Mundial 2002, así que basé la mecánica en el fútbol". Aunque lo del fútbol no es ninguna sorpresa, la influencia de las carreras de pods de *Star Wars* es toda una revelación, y ofrece un dato asombroso e inesperado acerca de la creación del juego.





pero que aun así tuviera mucha determinación en sus actos", explica Kitase. "Yuna ha vivido siguiendo un credo a pies juntillas, pero cuando esas creencias se tambalean, tiene que ser fuerte y encontrar la forma de seguir adelante. Ese era el tipo de fuerza que quería que la moviera".

Yuna, Tidus y el resto del equipo tienen distintas historias en su pasado que configuran su visión de la fe Yevon: Wakka, Kimahri y Lulu se adhieren con firmeza a la religión y han aprendido a temer a Sinh; por el contrario, el primo de Yuna, Rikku, se une al equipo más adelante como miembro de Al Bhed, herejes que creen en el progreso. El regreso posterior de Auron a la historia revela que fue víctima de la iglesia de Yevon de la forma más insospechada.

Un punto de partida complicado, pero uno fascinante, sin duda, por cómo explora la idea de la fe como vehículo de manipulación, y cómo la relación entre ciencia y religión siempre ha sido frágil. El tema es examinado con la misma profundidad como lo fue el medio ambiente en *Final Fantasy VII*: el tema sirve de telón de fondo y se va hablando gradualmente de él a lo largo de la aventura.

Según los eventos de *Final Fantasy X* van teniendo lugar, Yevon se revela como una religión profundamente corrupta. Uno de los grandes giros de la historia enfrenta a Yuna con uno de los líderes de Yevon, Seymour Guado, una siniestra figura de discutible gusto en el vestir que planea unirse a Sinh para conquistar Spira. El grupo asesina a Seymour, lo que hace que los salvadores religiosos pasen a ser herejes, y da a la historia una nueva energía que proporciona una segunda mitad del juego especialmente emocionante. Y como guinda, por ahí anda la relación no resuelta de Tidus con su padre, cuyo destino está unido al de Sinh.



FINAL FANTASY SIEMPRE ha incluido Invocaciones, pero *Final Fantasy X* fue el primero que se centró en ellas. Incluso los Eones escondidos eran vitales para enfrentarse a los jefes más duros.

Sinh es una criatura cautivadora, con la forma de una ballena gigante y una especie de desconcertante ciudad antigua en la coronilla. Una creación envuelta en misterio, tranquila y amenazante. "Creamos a Sinh como una amenaza que iba mucho más allá del nivel humano, en la línea de desastres naturales como terremotos o tifones", dice Kitase. "El hecho de que como parte de su físico tenga las ruinas de una ciudad, ayudaba a asentar en el jugador la idea de que es un monstruo inimaginablemente antiguo y de una escala incomparable con ninguna otra cosa. La forma general de Sinh está modelada a partir de una ballena, para dar la impresión de que su tamaño es monstruoso, pero también lo son su inteligencia y su naturaleza ajena a todo".

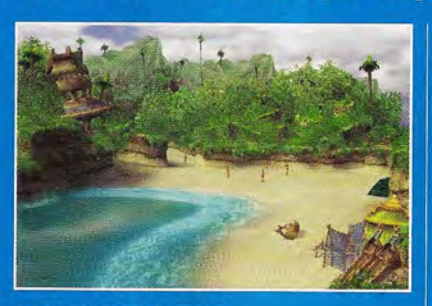
A un nivel más amplio, la historia de esta entrega habla de sentimientos. El romance entre Tidus y Yuna, por desgracia, es uno de los más endebles de la serie hasta la fecha, un poco pasado de rosca por las voces, aunque tiene un tramo final muy interesante. Más destacable es la dinámica de padre e hijo entre Tidus y Jecht, ya que el hijo abandonado vive siempre bajo la sombra del padre, y sus paralelismos son motivo de irritación y





INSPIRACIÓN

Hablamos con el director artístico de *Final Fantasy X*, Yosuke Naora, sobre qué inspiró los escenarios del juego



ISLA BESAID

"Para diferenciarla de la moderna y urbanizada Zanarkand, teníamos que ser muy cuidadosos al describir a la gente y los escenarios de la isla, para que los elementos culturales quedaran bien claros y no hubiera lugar a confusión con la ciudad de origen del protagonista".



LUCA

"Tuvimos suerte con esta ciudad, ya que Mr Kamikokuryo, director artístico de *FFXIII*, nos dio unas cuantas pistas muy útiles. El equipo de diseño también tuvo montones de grandes ideas que nos sirvieron para enfatizar que se trataba de un centro comercial muy concurrido".



MONTE GAGAZET

"Aquí el problema era mostrar unas montañas que también transmitieran la sensación de que quienes las atravesaban estaban inmersos en un viaje épico. Tuvimos que cuidar mucho los escenarios para que pudieran servir como decorado de distintos episodios de la aventura".



ZANARKAND

"La ciudad de Zanarkand tiene una fuerte temática marítima, así que le di la forma de una enorme ballena. Era importante que cuando la ciudad fuera atacada la secuencia no pareciera una película de Godzilla, así que enfaticé los elementos de fantasía incorporando ideas como la abundancia de chorros de agua".



MACALANIA

"Como en esta zona tiene lugar una de las escenas más importantes de la historia, uní muchas ideas para destacar esa característica. Incorporé en ella elementos que los jugadores japoneses identificarían inmediatamente con un lugar extraño pero muy tranquilo".



NAVE FAHRENHEIT

"Pusimos en marcha un concurso dentro del equipo de diseño para dar con unas líneas básicas para la aeronave. Por supuesto, es una coincidencia que los colores de la base del vehículo sean los mismos que llevan Los Angeles Lakers... ¡No estaba ni remotamente planeado!"



AUNQUE EL JUEGO era bastante serio, había unos cuantos toques de humor y guiños a los tópicos de la serie.

sufrimiento. Distanciándose de los huérfanos más tópicos de *Final Fantasy*, Kitase se aproximó a la tensa relación entre Tidus y Jecht de forma más clásica: "El tema del niño que intenta superar a su padre es un intemporal y puede encontrarse en narraciones a lo largo de toda la Historia, como en las leyendas griegas. Del mismo modo, la unión entre padre e hijo se convierte en un factor clave para la derrota de Sinh".

Y esa es otra baza del juego: hay una conexión entre Jecht, Tidus y Sinh demasiado compleja como para entrar aquí en detalles, pero tiene sentido según la lógica del universo del juego. Lo que sí resulta fascinante es cómo Tidus tiene que aceptar que su padre ha perseguido la redención desde que le abandonó siendo un niño, y deberá reconciliarse con sus desafortunados recuerdos.

Semejante argumento fue una buena oportunidad para poner en marcha la tecnología de las voces para los personajes (el primer *FF* de la serie en incluirlas). "Como los anteriores juegos solo tenían texto, las posibilidades de expresión que se pusieron a nuestro alcance crecieron notablemente", dice Kitase. "Por otra parte, al darles voces reales, las expresiones faciales de los personajes fueron mucho más importantes, y tuvimos que dedicarles mucha más atención que en el pasado".

Pero también llegaron grandes cambios en lo que al desarrollo jugable se refiere. Las Invocaciones son esenciales en la franquicia, y en *X* los jugadores pudieron personalizarlas y controlarlas como miembros del equipo, ya que esas criaturas eran el objetivo último de la peregrinación de Yuna. Con ello en mente, Kitase y su equipo trabajaron duro para que las animaciones mostraran cierta dinámica que les diera un hueco en la historia. "Decidimos que el proceso de adquirir cada uno de los Eones sería un

importante elemento en el progreso de la peregrinación de Yuna por Spira", dice Kitase. "Esa importancia venía subrayada por el diseño de cada uno de ellos, que cuidamos mucho. Es básico en *Final Fantasy* que haya complejas secuencias de invocación, pero lo que diferencia a *FFX* de entregas anteriores es la relación entre el Invocador (Yuna) y la bestia a la que llama. Por ejemplo, después de invocar a Valefor, Yuna le acaricia la cabeza, y ese detalle fue puesto ahí expresamente para mostrar la proximidad de su relación. Enfatizando la unión entre Yuna y los Eones, conseguimos que la secuencia final tuviera muchísimo más impacto".


EL ETÉREO DE *Final Fantasy* es un plano de la realidad donde los espíritus son enviados a descansar, lo que justifica la existencia de Invocaciones, magia e incluso a Tidus.

Y menuda secuencia final. La narrativa de *Final Fantasy X* está construida de forma que la conclusión tiene un impacto emocional no solo en el protagonista central Tidus, sino también en Yuna y en todos los Guardianes. Las revelaciones se precipitan en la última hora de *Final Fantasy X*, que posee una de las mejores cinemáticas de Playstation 2.

Dice mucho de *Final Fantasy X* que su narrativa esté tan integrada en las mecánicas que la sustentan, hasta en el emocionante y significativo final. Para muchos jugadores, *Final Fantasy X* no solo representa un hito tecnológico en PlayStation 2, sino también uno emocional: el comportamiento de cada personaje está bien realizado y definido con aplomo, cada escenario tiene su propia atmósfera y sentido, cada giro de la narración impacta con singular intensidad.

Final Fantasy X es una crítica del extremismo religioso, una celebración de la tecnología, una advertencia sobre la arrogancia humana y un hito esencial en la historia de los videojuegos. Kitase lo entiende, y recuerda lo que le impresionaron las primeras reacciones de los jugadores. "Presentar el juego al mundo y ver las reacciones ante lo que habíamos creado supuso un gran impacto en mi vida", nos cuenta. Es bueno saber que esa pasión funcionaba en las dos direcciones, y quizás por eso el juego vivirá en la memoria de los jugadores durante décadas.

"VER LAS REACCIONES DE LOS JUGADORES ANTE LO QUE HABÍAMOS CREADO SUPUSO UN IMPACTO EN MI VIDA" YOSHINORI KITASE

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster se lanzará el 20 de marzo en Playstation.



La X renace

La popularidad de *Final Fantasy X* ha llevado a Square Enix a producir una meticulosa remasterización del juego para Playstation 3 y PSVita. Tuvimos ocasión de jugarlo en las oficinas de Koch Media en Madrid, y el título da lo que ha estado prometiendo Square: mejores modelados para los personajes, HUD rediseñados y escenarios más definidos. "Los personajes principales han sido rehechos de cero y todas las texturas, como la piel, han sido convertidas a HD", explica Kitase. "La música también ha sido retocada: aproximadamente dos tercios de los temas se han reinterpretado". Kitase asegura además que el juego incluirá contenido que solo se había visto previamente en Japón. "Para el público internacional incluye el modo de creación de criaturas y la mazmorra Last Mission de *FFX-2*".

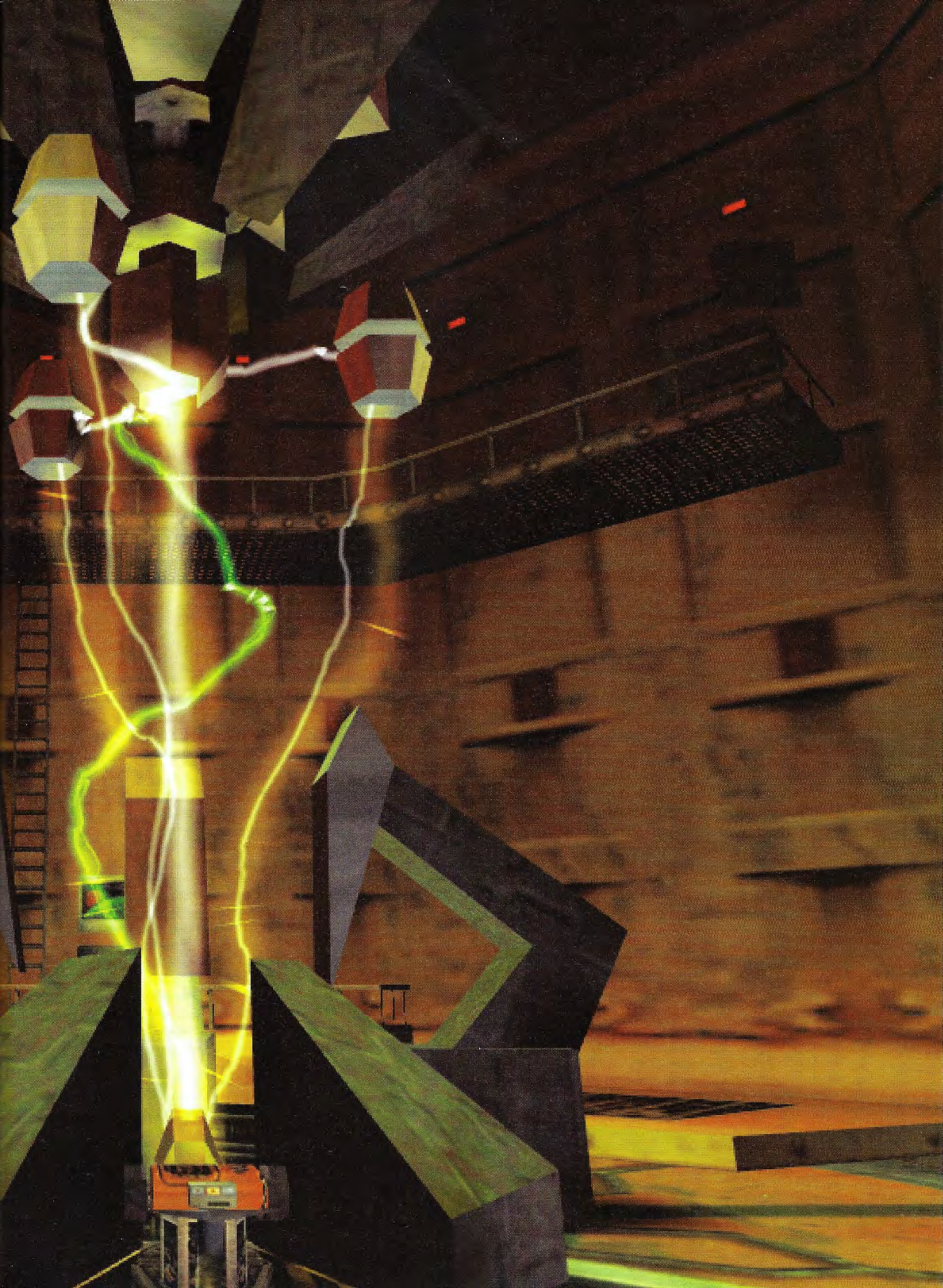




LA INTRO

HALF-LIFE
VALVE **1998**

■ TODO LO que necesitas saber sobre Gordon Freeman se revela durante los apáticos minutos iniciales de *Half-Life*. Siguiendo al taciturno físico teórico en su llegada a su primer día de curro no solo te haces una idea de la enormidad de las instalaciones de Black Mesa, sino hasta qué punto cualquier actividad rutinaria es aburrida y mundana, por especial que aparente ser, hasta que otra dimensión la viola en sentido figurado. No estamos ante un marine sin cerebro en plena caza de bichos, sino ante un pragmático científico en una situación mortal que debe usar su ingenio para sobrevivir. *Half-Life* fue elogiado por rejuvenecer el género FPS, pero a menudo se pasa por alto la inteligencia con la que presentó a un personaje icónico sin hacerle pronunciar ni una palabra.



ROMPE MOLDES

METAL GEAR SOLID

Lanzamiento: 1998 (Japón, EEUU), 1999 (EU) **Compañía:** Konami
Desarrollador: KCEJ **Sistema:** PlayStation



Metal Gear Solid he vendido 6 millones de copias, que fueron superadas por los 7 de *Metal Gear Solid 2* cuando se lanzó en 2001.

Kojima creó el género de infiltración moderno con su mítico thriller e introdujo al icónico Solid Snake a audiencias de todo el mundo…

LA ADAPTACIÓN AL 3D de Kojima de la saga *Metal Gear* desde MSX fue un punto de inflexión gracias a su profundidad y detallismo. Es algo evidente si se recuerda cómo se promocionó en el E3 de 1997: Snake espiaba a los oponentes con prismáticos desde la nieve, se introducía en silencio en Shadow Moses y tiroteaba a un ninja invisible mientras agujereaba el mobiliario de la oficina. Toda esta premeditación hicieron a *Metal Gear Solid* parte de la historia de las plataformas y lo colocaron como el primer juego de infiltración moderno gracias a las posibilidades de acercamiento a situaciones de inferioridad numérica.

Para muchos, *Metal Gear Solid* fue una revelación: disparar y pegar a enemigos era algo secundario para superar el juego, pues lo más importante era infiltrarse en la base. La idea de infiltración fue algo a lo que muchos tuvieron que adaptar su esquema mental. Ese primer momento, con Snake esperando al ascensor tras salir del agua es un tutorial oculto brillantemente. Si intentas superar esa primera fase a puñetazo limpio, fracasarás porque no mueren,sino que estarán inconscientes un rato. No tienes armas y cuando la alarma salta, lo tienes crudo.

Así, aprendes a ser silencioso. Aprendes a asfixiar enemigos sin lanzarlos accidentalmente con el cuadrado, a no nadar cerca de ellos porque te oyen y, sobre todo, aprendes a esperar. Con estos fundamentos, empiezas a ser mejor en todo lo demás dentro de *Metal Gear Solid*, incluido el combate. Aprender a usar todo el inventario de Snake, como los prismáticos, las minas claymore y las raciones, te permite una visión lateral, a verlo todo como un puzle con varias soluciones y a sentirte recompensado por solucionar una situación intrincada en silencio.

A día de hoy, sigue siendo el trabajo más memorable de Kojima junto con *MGS3*, y está mejor estructurado que *Sons Of Liberty* y muy por encima de *Guns Of The Patriots*. Cada *Metal Gear Solid* es un viaje ascendente desde A hasta B que está plagado de la locura de un puñado de jefes y que promete un final impredecible. Los jefes de *Metal Gear* son de las mejores en su género y en *MGS*, Kojima se tomaba su tiempo para presentar a cada uno y tú también tenías que invertirlo en combatirlos.

Todos tienen un signo de identidad propio: Revolver Ocelot usa pistolas de corto alcance en una sala plagada de C4, Psycho Mantis manipula

HISTORIA RESUMIDA DE MGS

NOS ATREVEMOS A CONDENSAR EN CUATRO RACIONES LA ENREVESADA TRAMA DE LA SAGA



METAL GEAR SOLID

★ El clon de Big Boss, Solid Snake, es enviado a Shadow Moses contra Liquid, que amenaza a America con armas nucleares. Snake intenta rescatar a los rehenes de la unidad FOXHOUND, en vano, elimina uno a uno a todo FOXHOUND, salva a Meryl y/o a Otacon, destruye el robot Metal Gear y sobre él vence a puñetazos a Liquid.



METAL GEAR SOLID 2

★ Snake descubre que el ejército de EEUU ha construido un Metal Gear, que roba Ocelot. Raiden quiere parar los pies a Solidus Snake, que luego se descubre como su mentor. Al final, el juego resulta ser una simulación de los eventos de Shadow Moses, con Raiden en el papel de Snake y siendo manejado por los Patriots.



METAL GEAR SOLID 3

★ Estamos en los 60, Naked Snake (luego Big Boss) debe rescatar a un científico. Su mentora, The Boss, lo traiciona y deserta a la Unión Soviética. Snake es enviado para matarla, pero descubre la verdad Y, tras su deserción, es traicionado por su aliada, EVA, y todo acaba en uno de los mejores finales de la historia del videojuego.



METAL GEAR SOLID 4

★ Snake está viejo. La guerra forma parte de un sistema económico mundial manipulado por Liquid Ocelot y los Patriots, que son una IA creada por Zero (el de *MGS3*). Raiden es un robot-ninja con leche por sangre, aparece Big Boss reconstruido, Meryl se casa con un idiota, el final es demasiado largo y Snake, que tiene un iPod, gana.

la mente de Meryl y pone una pistola contra su cabeza para parar a Snake, Gray Fox mata brutal y arbitrariamente con su espada, Vulcan Raven va en tanque y Sniper Wolf pasa días enteros escogiendo sus objetivos. Luego está el jefe final: Liquid Snake. Un clon de Big Boss, como Solid Snake, un enemigo con tus fuerzas y capacidades, pero que lleva un mullet rubio. El aspecto de todos es único gracias a Yoji Shinkawa, que con sus diseños consiguió transmitir tanto inquietud como carisma.

■■■ SON EL EVENTO principal en *Metal Gear Solid*. Cada uno está enmarcado en su propia mitología y no dudan en contarte una extravagente historia sobre por qué se han convertido en lo que son. Todos se sienten como parte de Shadow Moses, este reino helado de la locura situado en ninguna parte. El uso de cinemáticas es una cargante seña de identidad de Hideo Kojima, pero la forma en la que presenta a sus jefes en *MGS* es muy convincente, cinematográfica, y hasta pone sus nombres y lo de sus actores de doblaje bajo su figura en sus primeras apariciones.

Y eso es otro componente del ADN de *Metal Gear Solid*'s DNA, la inclusión acertada de elementos del cine, que rara vez aplaudiremos. Sí, está lleno de cinemáticas, pero no hablamos de eso por muy buenas que sean. El doblaje ayudaba bastante, sobre todo por la época y porque, en nuestro caso, el doblaje recibido al español es memorable. El guión también ayudaba, con esos detalles de película de acción ochentera bien traducidos a mecánicas y personajes. Y por absurdos que fueran sus diálogos, Snake fue de los primeros personajes de videojuego reconocidos por su propia voz.

A DÍA DE HOY SIGUE SIENDO EL TRABAJO MÁS MEMORABLE DE KOJIMA JUNTO CON METAL GEAR SOLID 3

LAS CLAVES

■ *Metal Gear Solid* fue nº1 en el Reino Unido durante ocho semanas consecutivas cuando se lanzó en 1999, marcando un nuevo récord

■ Es uno de los pocos juegos de la saga en tener un port para PC, y bastante decente. *Metal Gear Solid* se lanzó en PC en el 2000 y sigue funcionando en Windows 7. Lástima que no lo rescate GOG.com.

■ *Metal Gear Solid* tuvo un remake, *The Twin Snakes*, en 2003 de la mano de Silicon Knights. Se pasaron dos pueblos con ciertas escenas de acción: ese Snake saltando sobre un cohete...

Del mismo modo que la infiltración, esto del toque cinemático también era nuevo. Kojima lo supo llevar bien, sobre todo tras el hype acumulado antes del lanzamiento, y esta forma de narración servía de preámbulo de cada nuevo desafío, incluidos los mencionados jefes. Fue sin duda el primer juego en conseguir esto, aunque quizá el *Blade Runner* de 1997 y su captura de movimientos fuera más revolucionario. Para los incrédulos que consideraban el videojuego algo por debajo del cine en lo narrativo, *MGS* fue un cambio importante.

Todo esto es solo una parte de lo que hace memorable a *Metal Gear Solid*, que aguanta mejor el paso del tiempo que sus conspiranoicos sucesores. El renacer del género de infiltración que en cierto modo impulsó *MGS*, mérito compartido con *Thief: The Dark Project*, propició la fama (y posterior infamia) de *Splinter Cell* y de las siguientes entregas de *Metal Gear*, así como de la proliferación de sus mecánicas en otros juegos, desde *GTA* hasta *Tomb Raider*. Hideo Kojima, mientras, se convirtió en uno de los personajes más públicos de la industria, hasta el punto de que cualquier memez que dice sale en los medios. *Metal Gear Solid* es un sólido antecedente del videojuego tal y como lo conocemos hoy y un título del que resulta tan fácil enamorarse hoy en día como en el día de su lanzamiento.

ROMPE MOLDES

DIEZ EJEMPLOS DE GENIO LOCO EN METAL GEAR SOLID

ESOS MOMENTOS QUE DEFINIERON AL JUEGO ORIGINAL Y A LO QUE HOY ES HIDEO KOJIMA, PARA BIEN Y PARA MAL



"NI ENEMIGO NI AMIGO"

"VENGO DE UN mundo donde dichas palabras no tienen sentido". El retrato de Gray Fox, el viejo aliado de Snake llamado Frank Jaeger y posterior villano resucitado (que luego vuelve a ser aliado) es uno de los más interesantes de la saga debido a la ambigüedad moral del personaje, sus conexiones con Snake, su sangre fría y su final redención. La calavérica armadura Ninja creada por Yoji Shinkawa fue una de las más icónicas de su era.



MERYL – ¿LIGUE O NO?

MERYL ES EL interés romántico con el papel más raro de la historia. ¿Por qué estaba, para empezar, en Shadow Moses? Se basaba en un personaje de mismo nombre y aspecto de otro mítico juego de Kojima, *Snatcher*, cuyo remake muchos lloran a menudo. Meryl tonteó un poco con Snake, pero acabaría por mandarlo a la *friendzone* en *Metal Gear Solid 4*. Ni el mejor soldado del mundo es inmune a la crueldad de una pelirroja.



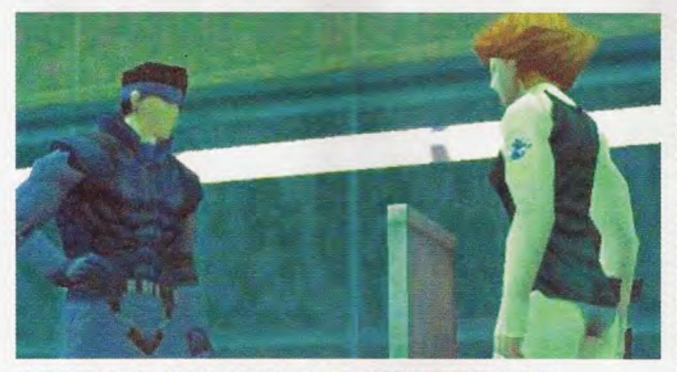
LA AMISTAD DE SNAKE Y OTACON

SNAKE TIENE UNA relación algo rara con Otacon, pero eso mismo es un punto a favor de la saga: un súpersoldado amigo de un otaku, y lo que primero fue una alianza por las circunstancias, pronto se convierte en una amistad para siempre. Toda interacción de Snake con sus aliados suele ser entretenida en *Metal Gear Solid*, pero Otacon siempre sabe sacar el lado más amigable del héroe, haciéndolo aún más memorable.



FINALES DIFERENTES, VÍA TORTURA

UNA IDEA INNOVADORA: no resistir la tortura de Revolver Ocelot a mitad del juego se paga con la muerte de Meryl, algo que cambiaba la escapada final de Shadow Moses, donde Otacon sustituye a Meryl. Los finales múltiples no volvieron a tener sitio en la saga pese al éxito de *MGS* – ¿en qué estaba pensando Kojima? Hasta *MGS4* no se contradijo ninguno de los dos finales, pero la presencia de Meryl deja claras las cosas.



"TIENES UN CULO ESTUPENDO"

UN COMENTARIO IMPROPIO y machista por parte de Snake que evidencia los problemas de guión de *Metal Gear Solid*, tan numerosos como sus aciertos. Esta clase de diálogo sacado directamente de las pelis de acción ochenteras son tan malos como deben serlo en un homenaje tan fiel como *MGS*, pero poner a Snake a decir estas tonterías no encaja de ninguna manera.



MIRA EN LA CAJA DEL CD

TODO EL MUNDO sabe esto y no merece la pena recordar que cierta frecuencia de códec aparecía en la caja del juego, así que vamos a contaros una anécdota: cierto redactor de esta revista no se enteró de qué iba el tema y, pese a tener el juego original, pidió el código a un amigo, que lo estaba jugando pirata y con el código fotocopiado. La piratería nunca gana, niños.



EL METAL GEAR EN SÍ

LA BELLEZA DE *Metal Gear* como franquicia es que, pese a que el foco está en la idea de la guerra, el espionaje y lo militar, su imaginario está ligado a algo mucho menos aburrido y tomclancynesco: un robot nuclear bípedo (un mecha de toda la vida) llamado Metal Gear REX y cuya existencia amenaza a todo EEUU. Sus posteriores encarnaciones nunca tuvieron la presencia ni el carisma de esta primera versión tridimensional.



LA BATALLA A PUÑETAZOS DEL FINAL

PESE A ESTAR armado hasta los dientes con Stingers y Nikitas, el último combate contra Liquid Snake, en lo alto del Metal Gear REX, es una pelea de bar irlandés que nadie se esperaba. Semejante homenaje al hombre como género y a los 80 como época gloriosa es también una íntima, brutal y catártica forma de cerrar el juego: a través de una mecánica de combate única, el jugador se corona junto con Snake como el hermano más fuerte.



PSYCHO MANTIS

HAY OTRA RUPTURA de la cuarta pared en el juego, quizá la más conocida de todas: la pelea contra Psycho Mantis. Con su traje negro, su máscara de gas, su aspecto calavérico y su diálogo desconcertante, parecía un jefe más propio de un juego de terror y era capaz de manipular a Meryl y hacernos sentir inútiles. Tener que cambiar de puerto el mando de la consola para poder escapar a su control es algo que no se olvida.



EL DOBLAJE ESPAÑOL

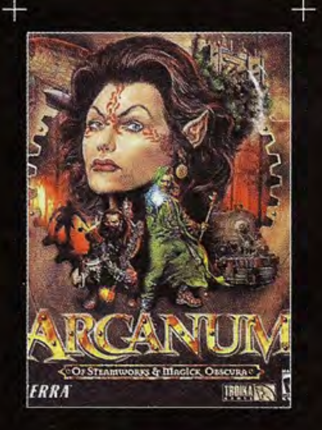
"¿PERO QUÉ COÑO?" La naturalidad de Snake, o de Alfonso Vallés, el llamarse de usted tanto entre aliados como entre enemigos a muerte y la calidad en general del doblaje marcaron a una generación de jugadores, hasta el punto de que aún a día de hoy muchos siguen recordándolo y poniéndolo como ejemplo de buen trabajo y hasta los hay que siguen pidiendo que la saga *Metal Gear* se doble al español. Así de bueno era.

ESTUDIOS MÍTICOS

TROIKA

Huyeron de Interplay antes de que se viniera abajo y trataron de cambiar el rostro de los juegos de rol para siempre: nunca nadie dejó tanta huella con solo tres juegos


Arcanum estaba lleno de momentos en los que resultaba imposible no pensar que nos encontrábamos ante un nuevo juego de Interplay.



Lanzamiento: 2001
Plataformas: PC
Compañía: Sierra
Desarrollador: Troika
Nombres Clave: Tim Cain, Leonard Boyarsky y Jason Anderson (diseñadores, productores y directores), Ben Houge (compositor)

EL DÍA DE los Inocentes anglosajón, 1 de abril de 1998, tres hombres inauguraron formalmente un nuevo estudio: Troika Games. Tim Cain, Leonard Boyarsky y Jason Anderson, hartos del ambiente enrarecido que se respiraba en Interplay tras terminar el primer prototipo de *Fallout 2*, habían decidido un año antes dejar la compañía a su maltrecha suerte y convertirse en el futuro de los juegos de rol. El plan era empezar a trabajar en un buen título y seducir a una editora para convertirse en su estudio de referencia. Después de todo, los tres hombres habían sido responsables con mayúsculas de *Fallout*: Cain como productor, diseñador principal y programador, Anderson como responsable del motor gráfico; y Boyarski como artista principal.

Tras haber dejado Interplay por discusiones sobre el reparto de trabajo ("el éxito de *Baldur's Gate* fue un balón de oxígeno para la compañía, pero ya se veía que en cinco o seis años acabarían mal", según Boyarski), se pusieron inmediatamente a trabajar en *Arcanum*, un título de corte steampunk en el que magia y tecnología imposible convivían en un ambiente victoriano. Durante cinco meses, los tres trabajaron codo con codo -el nombre de Troika venía por la versatilidad de los tres creadores- hasta que tuvieron un prototipo de *Arcanum* bajo el brazo, y una reunión con Sierra. De allí salieron con un acuerdo: el juego vería la luz en 2001 y los tres responsables tendrían libertad total respecto al diseño.

El contrato permitió a Troika emplear a una docena de personas. Un personal insuficiente para la tarea que se habían impuesto. En las oficinas de Irvine, California, tenían todo los servicios del buen rollito (las consolas, la nevera, los juegos de mesa, las barbacoas y fiestas), pero no la capacidad de sacar adelante el juego sin sacrificar horas. El siguiente año y medio lo pasarían sumidos en un crunch inagotable, con Sierra presionando cada vez más.

Finalmente, en agosto de 2001 *Arcanum* vio la luz. Instantáneamente aclamado por la crítica, que lo aplaudió como un digno continuador de la tradición *Fallout*, algo tan diferente (hasta la música se apartaba del rollito sinfónico, con una banda sonora pensada por Ben Houge para cuarteto de cuerda) como intenso. El juego presentaba un universo completo, la semilla de una franquicia que podría prolongarse durante varios títulos, con mecánicas innovadoras que permitían a los jugadores crear sus propias armas tecnológicas improvisadas (con piezas sacadas literalmente de las papeleras) y un sistema de combate que demostraba que había vida más allá de las licencias de Steve Jackson o de Dragones y Mazmorras. Incluso habían incluido un editor para que los jugadores desarrollasen sus propios módulos y aventuras.

Sin embargo, se topó con un grave problema que acompañaría a Troika hasta el fin de sus días: los bugs. El juego era literalmente injugable en la mitad de la familia Voodoo (por aquel entonces las tarjetas gráficas de referencia del mercado 3D) y cada partida revelaba nuevos fallos en cualquier tipo de ordenador. Los tres creadores coinciden en que el problema estuvo siempre en Sierra, que no concedió presupuesto ni tiempo para el testeo. Parche a parche, los problemas fueron solucionándose, pero el boca a boca, combinado con la estúpida decisión de Sierra de imponer el temido sistema DRM Secu-Rom (tan "eficaz" que él solito era capaz de cargarse componentes de los ordenadores de los jugadores *legales*), tuvieron un efecto devastador sobre la vida comercial del juego. *Arcanum* vendió poco más de 200.000 copias, prácticamente diez veces menos que su gran rival, *Baldur's Gate II* (2000, Interplay).

SOLO 12 PERSONAS TRABAJARON EN ARCANUM, SIN PODER PROBARLO A FONDO.

>. EVOLUCION ROLERA

Arcanum > AD&D > Vampiro



Tanto *Arcanum* como *El Templo* usaban reglas clásicas de rolazo de dados, con turnos definidos y táctica pausada.



Bloodlines se pasó al tiempo real, con un combate frenético y breve. A cambio, matar no daba experiencia.

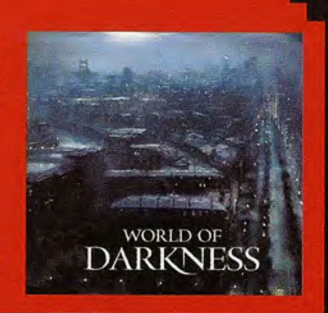




MUNDO DE TINIEBLAS

WHITE WOLF debería dar gracias a Troika, porque ha tenido muy poca fortuna con los videojuegos. *Redemption* sí, tenía un multijugador adelantado a su tiempo, pero con un envoltorio desastroso, una campaña insulsa y un protagonista al que daban ganas de clavarle diez estacas y ponerle al sol para que pasase un "buen" rato.

Aparte de un título de *Hombre Lobo* cancelado (de DeamForge, roleros de tercera), la compañía se ha tenido que conformar con los Diablescos juegos de *Hunter: The Reckoning*, tres *Gauntlets* contemporáneos que vieron la luz en Gamecube, PS2 y Xbox, precisamente mientras se estaba gestando *Bloodlines*. En teoría, los creadores de EVE Online tienen en marcha un MMO basado en su Mundo de Tinieblas pero, entre que lleva en desarrollo desde 2006 y que CCP ha despedido a casi todo el personal, no nos fiamos mucho del resultado...



Aún así, Sierra se mostró favorable a una hipotética secuela que cambiaría radicalmente el concepto al contar con el motor Source de Valve. Sin embargo, los encontronazos entre Valve y Sierra darían al traste con el proyecto. Peor aún, los propios problemas internos de Sierra acabaron por cercenar el contrato de exclusividad con el que soñaban los creadores. Cain, Boyarsky y Anderson estaban otra vez en el punto de partida.

Sin embargo, la reputación crítica y el historial de Troika les granjearon dos proyectos casi al mismo tiempo: por un lado, Infrogrames quería aprovecharse del éxito de los *Baldur's Gate* y demás morralla *AD&D* con un título propio. Con los derechos de *El Templo del Mal Elemental* -el primer módulo del juego de rol de lápiz y dados-, acudieron a Troika para realizar la adaptación. Como casi todo el trabajo venía dado por el módulo, Cain se encargó en solitario del mismo durante una temporada. Boyarski y Anderson tenían entre manos, desde noviembre de 2001, otra licencia, esta más importante para la época: *Vampiro, la Mascarada*, el juego de rol de White Wolf responsable directo de medio revival gótico de los 90.



TIM CAIN
Fundador

Activision había pinchado en hueso con la primera entrega de la licencia (*Vampire The Masquerade - Redemption*, 2000, Nihilistic Software) y quería un estudio capaz de darle al mundo gótico-punk la intensidad necesaria.

El problema es que en Troika seguían siendo demasiado pocos. Con Cain y un puñado de empleados trabajando en *El Templo del Mal Elemental*, Boyarski y Anderson, sin experiencia como productores, se vieron superados por la situación. Para empezar, la versión del motor Source con la que contaban no incluía todavía el laureado motor de inteligencia artificial de Valve, con lo que el equipo tuvo que desarrollar su propio trabajo, con nefasto resultado. Por si esto fuera poco, el intento de incluir un multijugador (el punto más brillante de *Redemption*, que permitía montar auténticas partidas de rol tradicional con avatares gráficos, años antes de que existiera *Neverwinter Nights*) también se topó con la inexperiencia de los responsables. Para colmo, cada paso del trabajo tenía que ser supervisado tanto por Activision como por White Wolf, convirtiendo todo en un tendido de teléfonos estropeados



Lanzamiento: 2004
Plataformas: PC
Compañía: Activison
Desarrollador: Troika Games
Nombres Clave: Tim Cain (programador), Leonard Boyarski y Jason Anderson (directores), Brian Mitsoda (diseñador)



El motor Source permitió a Troika presentar unos escenarios vivos, que encajaban como un guante en la temática del universo White Wolf.

que no hacía sino retrasar el trabajo. La moral en Troika estaba por los suelos, sobre todo si tenemos en cuenta que, según Anderson, "solo tuvimos dos meses de desarrollo normal, el resto fue todo crunch".

Tras haber promocionado el juego en el E3 de 2003, Activision pronto tuvo claro que, o tomaban medidas, o iban a tener un estudio sembrado de cadáveres por agotamiento y cero juegos. La editora inyectó pasta para que Cain y su segunda unidad se quitasen de encima cuanto antes el juego de *Dragones y Mazmorras* y se pusiesen manos a la obra con *Vampiro*. También impusieron una fecha final, y mandaron a un productor propio a trabajar a Troika hasta cumplir esa fecha: 15 de septiembre de 2004.

Para entonces, *El Templo del Mal Elemental* ya había visto la luz (salió en otoño de 2003), pero hasta unos cuantos meses después Cain y los suyos no podrían incorporarse. *El Templo* también tenía su ración de bugs, culpa de Infogrames, que había recortado en cuatro meses el período de desarrollo, eliminado casi todas las propuestas de Cain y, para colmo, había impuesto un cambio a mitad de desarrollo de las reglas de la 3ª Edición a las de la 3.5.

L. BOYARSKY
Fundador

El resultado, incluso si descontamos los bugs (para hacernos una idea, Cain entregó la versión final 19 días antes de que se pusiese a la venta: ¡toma proceso de pulido!), fue un juego poco inspirado, precisamente porque se basaba demasiado en un material caduco, alejado de los logros que Black Isle había insuflado al universo *Dragones y Mazmorras*. La adaptación de las reglas era impecable, la supermazmorra tenía un gran diseño, pero en Infogrames no habían tenido en cuenta que era la historia la que hacía un gran juego. El título pasó desapercibido, con unas ventas discretísimas (y una polémica por parte del público más descerebrado por presentar una opción de relación gay entre personajes. Algo que sentó muy mal a Cain, que no oculta su homosexualidad) y una crítica indiferente.

Mientras tanto, en *Bloodlines* las cosas no iban bien. La mitad de los guionistas fueron reemplazados de golpe, con lo que se perdieron tramas y diálogos por todas partes. Santa Monica, pensada para explorarla libremente, se redujo a una serie de localizaciones para ocultar los desaguisados, truncando la mayor aspiración del estudio (hacer un Bethesdazo, vaya), y la presión de Activision no ayudaba: la editora ya sólo quería quitarse el muerto de encima, le daba igual en que estado.



Los diálogos de *Bloodlines* le deben mucho a Brian Mitsoda, uno de los cerebros actuales de Obsidian.


El mundo de Arcanum encerraba localizaciones imaginativas, aunque un tanto escasas para un mapeado tan extenso.

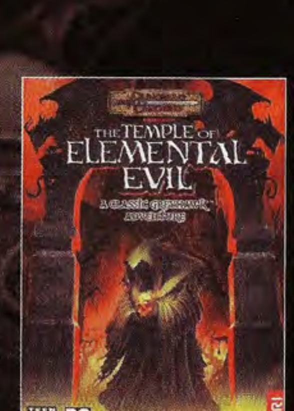
El resultado final, uno de los mejores juegos de rol de las últimas décadas, poblado por personajes memorables y búsquedas retorcidísimas con mucho énfasis en la resolución por diálogos, es incluso demasiado bueno para cómo se gestó. Por supuesto, también estaba plagado de cientos de bugs.

ACTIVISON SE DESENTENDIÓ del juego nada más publicarlo. Troika, tocada de muerte por las bajas ventas de ambos títulos, tuvo la decencia de crear un último parche cuando ya sabían que se iban a la calle, programado por amor al arte y para salvar la cara en la medida de lo posible. En febrero de 2005, tras la publicación del mismo, Troika cerró sus puertas. *Bloodlines* sigue siendo un tremendo juego, especialmente con las aportaciones de la comunidad, que ha rescatado algunas de las tramas perdidas y equilibrado un poco su parte más irregular (el combate). Y sus creadores siguen en la industria.

Boyarski entró en Blizzard a los pocos meses de cerrar Troika, donde actualmente es conocido por ser el diseñador del mundo de *Diablo III* (Blizzard, 2012). Lo de Anderson es de traca: se dedicó a vender casas una temporada, volvió a Interplay como director creativo, se fue de Interplay viendo que aquello no iba a ninguna parte, entró en InXile con su exjefe de Interplay (Brian Fargo), se fue de InXile y regresó hace unos meses para encargarse de la trama principal de *Wasteland 2*.

Tim Cain también ha encontrado un lugar en el regreso del rol clásico financiado por Kickstarter. En Obsidian, donde es uno de los programadores principales de *Pillars of Eternity*, el otro superproyecto rolero patrocinado por los jugadores. Antes de eso, estuvo trabajando varios años para Carbine, un estudio montado por los creadores de *World of Warcraft* que todavía no ha conseguido sacar su primer MMO para NCSoft.

A su manera, los tres siguen embarcados en ese objetivo de cambiar los juegos de rol. Sea como sea, ya han impreso su nombre en letras de oro en la historia del medio, especialmente en ese período mágico que va desde *Fallout* hasta *Vampire: Bloodlines*.



Lanzamiento: 2003
Plataformas: PC
Compañía: Infrogrames/ Atari Games
Desarrollador: Troika Games
Nombres Clave: Tim Cain (diseñador y programador principal)


El Templo... explotaba al máximo las reglas de AD&D 3.5.

El sistema de combate de *El Templo*... permitía un control total, superando a Black Isle.



LA GUÍA RETRO DE... TREASURE

Después de arrasar en el catálogo de Mega Drive con el éxito sorpresa Gunstar Heroes, Treasure ha ido demostrando que es uno de los estudios más interesantes e imaginativos de la industria. ¿No nos crees? Dejemos que los juegos hablen por sí mismos...

CUANDO JUEGAS A un título de Treasure, lo sabes inmediatamente. A pesar de ser una compañía relativamente pequeña, se ha ganado una reputación de hierro gracias a su insistencia en desarrollar mecánicas imaginativas, jefes originalísimos y su costumbre de llevar el hardware de los sistemas para los que programa hasta el límite. Treasure celebra ahora su 21 aniversario y ha llegado hasta ese impresionante hito en una industria tan difícil como ésta gracias a editar productos siempre de calidad, en un catálogo en el que se van alternando proyectos personales de nicho y licencias a sueldo, normalmente de origen manga. Por supuesto, hasta estas licencias de Treasure rebosan creatividad, lo que convierte al estudio japonés en uno de los más sorprendentes y fiables de la actualidad. Constituido por ex-empleados de Konami, Treasure lleva un tiempo apostando por lo seguro con versiones digitales de sus mejores juegos (*Radiant Silvergun, Guardian Heroes* e *Ikaruga*), algunos cima de sus respectivos géneros. Comprendamos ahora por qué con este repaso.





GUNSTAR HEROES 1993

SISTEMA: MEGA DRIVE, GAME GEAR **COMPAÑÍA:** SEGA

La carta de presentación de Treasure dejó a los jugadores convencidos de que había que seguir el rastro de este nuevo estudio. Todo en *Gunstar Heroes* es soberbio, y sigue siendo uno de los mejores arcades clásicos de tiros para cualquier sistema. Los gráficos son una preciosidad, con sprites maravillosamente animados, recursos de programación chifladísimos, jefes muy imaginativos y escenarios rebosantes de detalles. Pero es en la mecánica donde *Gunstar Heroes* realmente brilla gracias a su impecable desarrollo, un extraordinario diseño de niveles y unos jefes y enemigos que siguen impresionando hoy día. Y todo ello, redondeado por un sentido del humor tontorrón y con mala uva que se convertiría en marca de la casa.

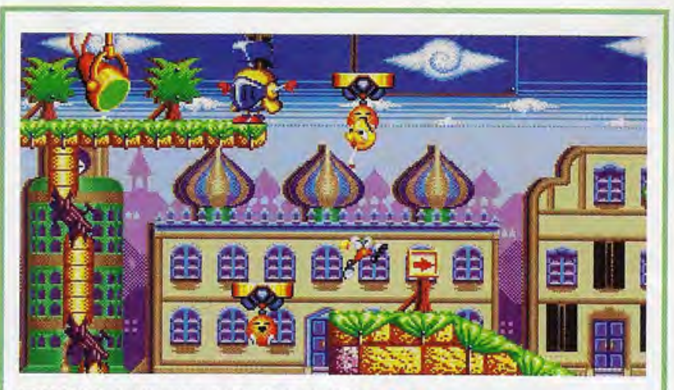
MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE 1993

SISTEMA: MEGA DRIVE **COMPAÑÍA:** SEGA

¿Crees que en un mundo que se rige por las leyes de la lógica un juego protagonizado por un aterrador payaso vende-hamburguesas tiene que ser una porquería a la fuerza? Pues piénsalo mejor: Treasure consiguió lo imposible y programó un juego de McDonald's genuinamente divertido. No tan avanzado en lo técnico como el espectacular debut de Treasure, sigue siendo un título gráficamente precioso, de impecables animaciones y un impresionante dibujado de sprites que se reparten por cuatro mundos. El propio Ronald, de hecho, tiene unas animaciones sorprendentes y cuidadísimas.







DYNAMITE HEADDY 1994

SISTEMA: MEGA DRIVE, GAME GEAR Y MASTER
COMPAÑÍA: SEGA

Treasure continuó publicando para Sega con esta chifladura de 1994. Headdy puede lanzar su cabeza en ocho direcciones distintas, reduciendo a chatarra a cualquier enemigo que se cruce en su camino. Un concepto ridículo y enloquecido que roba elementos del intercambio de máscaras de *Kid Chameleon* y del demencial *DecapAttack*, aderezándolos con algunos de los jefes más deliciosamente estúpidos de Treasure. Perros salchicha gigantes y robóticos o cabezas de bebé demoledoras, enmarcados entre gráficos excelentes y algunos de los mejores y más extraños chistes que ha gestado el estudio. Un clásico de lo raro, y sin embargo, uno de los juegos más accesibles y directos de Treasure.



YŪ YŪ HAKUSHO: MAKYŌ TŌITSUSEN 1994

SISTEMA: MEGA DRIVE
COMPAÑÍA: SEGA

El cuarto juego de Treasure para Mega Drive fue también su segunda licencia. Basado en una popular serie de manga y anime, esencialmente es un juego de lucha uno contra uno, aunque Treasure se permite añadirle su propio toque extravagante. *Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen* no solo era jugable tanto con el mando de tres como con el de seis botones, sino que incluía numerosas ideas de mecánica muy innovadoras, desde la estructura en múltiples planos para los escenarios sacado de los *Fatal Fury*, a una mecánica de combos muy sólida, más la posibilidad de combatir contra otros jugadores. El resultado es un juego de lucha muy notable, con múltiples toques Treasure y que se anticipa en muchos sentidos y cinco años a *Super Smash Bros.*



ALIEN SOLDIER 1995

SISTEMA: MEGA DRIVE
COMPAÑÍA: SEGA

El argumento de *Alien Soldier* es sorprendentemente complejo para sustentar un título que, en el fondo, solo es una avalancha de jefes finales enloquecidos. Treasure presenta una carrera infernal protagonizada por una especie de híbrido entre pollo y maromo, castigado por algunos de los enemigos más excesivos vistos en un shooter de Mega Drive. Concretamente, más de treinta jefazos que derrotar, y cada uno de ellos una pequeña obra maestra con ataques complicadísimos, casi puzles balístico que descifrar. Por suerte, Epsilon Eagle está bien equipado con armamento pesado para bregar con estas atrocidades, de misiles múltiples a disparos en formato tridente. Ah, y una copia original te sale hoy por más de cien euros.





LIGHT CRUSADER 1995

SISTEMA: MEGA DRIVE
COMPAÑÍA: SEGA

Es perfectamente posible pensar que Treasure no tiene nada que ver con *Light Crusader*. Pero sí. Visualmente flojo, carente de la excelencia gráfica o la extravagante personalidad que caracterizaba al estudio. De hecho, es un lanzamiento muy cuestionable, de desarrollo irregular, una flojísima detección de colisiones y mecánica muy poco interesante. El único punto fuerte de este traspiés es su contundente banda sonora, incluso siendo inferior a la media de Treasure. Un título decepcionante y que puso en duda la infalibilidad del estudio.



GUARDIAN HEROES 1996

SISTEMA: SATURN
COMPAÑÍA: SEGA

La colaboración de Treasure con Sega continuó con este asombroso y redondo debut en Saturn. Una versión épica de de los juegos de lucha de scroll lateral, con gloriosos gráficos de dibujo animado, énfasis en el multijugador e inteligentes mecánicas RPG. Contiene una historia atractiva, un esqueleto con un espadón descomunal y, cómo no, unos jefazos impresionantes. El sistema de combate es muy similar al de *Yu Yū Hakusho*, con un tercer plano de escenario al que acceder, así como un sistema de karma. Pura gloria treasurista que ha envejecido muy bien.





MISCHIEF MAKERS 1997

SISTEMA: N64
COMPAÑÍA: ENIX, NINTENDO (EUROPA, EE.UU.)

Este peculiarísimo y modesto juego de acción y plataformas clásicas fue ignorado en su día a causa de la obsesión con las 3D que bañaba el catálogo de N64. *Mischief Makers*, sin embargo, merecía más atención, ya que es una rareza demencial con una buena ración de los tics de Treasure: jefes locos, un sistema de control indómito, y una original mecánica que permitía agarrar a los enemigos. No es un juego de acción tan pura como títulos previos de la casa, pero sí un entretenimiento de impronta clásica que sigue siendo hoy igual de divertido.

"LIGHT CRUSADER ES UNO DE LOS MAYORES TRASPIÉS DE TREASURE Y SU ÚNICO PUNTO FUERTE ES UNA CONTUNDENTE BANDA SONORA"



SILHOUETTE MIRAGE 1997

SISTEMA: SATURN, PLAYSTATION
COMPAÑÍA: ESP, WORKING DESIGNS (EE.UU.)

Muchos jugadores europeos desconocen este interesante run-and-gun debido a que no llegó a lanzarse en el continente. No está tan pulido como juegos previos de Treasure de aspecto y estilo similar, pero rebosa mecánicas interesantes, como las basadas en dualidades, y que el estudio perfeccionaría en *Ikaruga*. Lleno de referencias bíblicas y enloquecedoramente difícil, es un juego de acción sólido que complacerá a la parroquia hardcore de fans de Treasure.







ANTES DE TREASURE

El ADN de Treasure puede encontrarse en unos cuantos juegos previos de Konami. Veámoslos.

Aliens 1990



ARCADE

Excelente arcade de tiros con poco que ver con la película, pero que aún así rebosa soberbios efectos visuales, un diseño de monstruos imaginativo y demente y numerosos niveles de adrenalina pura. Que no te despisten sus diferencias con la película: es un juego estupendo.

RollerGames 1990



ARCADE, NES

Basado en un programa de televisión de éxito en su día, hay diferencias entre las versiones de arcade y consola. La recreativa es más similar al deporte, mientras que el port es un juego de plataformas con elementos de combate. Ambos son, en cualquier caso, algo mediocres.

Punk Shot 1990



ARCADE

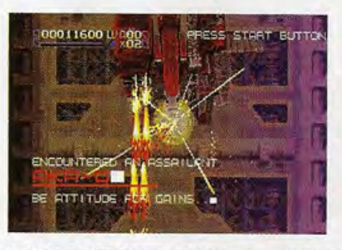
Un interesante arcade deportivo que permitía la participación de hasta cuatro jugadores y que combinaba *NBA Jam* con los desmanes del baloncesto callejero. Rebosa ingenio (los espectadores arrojan comida al escenario que hay que esquivar), pero los controles son desastrosos.

The Simpsons Arcade Game 1991



ARCADE

El equipo de Treasure se vio envuelto en unos cuantos juegos de lucha de Konami, por lo que no es raro que debutaran con *Guardian Heroes*. La mecánica de este, concretamente, es muy básica, pero captura muy bien la esencia de la serie original.




RADIANT SILVERGUN 1998

SISTEMA: SATURN, ARCADE
COMPAÑÍA: SEGA (ARCADE) ESP (SATURN)

Radiant Silvergun sigue alcanzando precios ridículamente elevados en eBay porque es uno de los mejores shoot'em-ups jamás creados. A diferencia de otros, *Silvergun* da acceso inmediato a todos los power-ups, un arsenal que es pura insania, desde lasers con autoapuntado a una espada de plasma gigante. También hay una cantidad absurda de jefes, todos los efectos visuales que es capaz de generar la Saturn y una atmosférica banda sonora que encaja perfectamente con la acción. Tanto el arcade, con su sistema de disparos con tres botones como un modo renovado para Saturn están incluidos en la versión doméstica.



RAKUGAKI SHOWTIME 1999

SISTEMA: PLAYSTATION
COMPAÑÍA: ENIX

El primer juego de Treasure para PlayStation comparte elementos con *Power Stone* de Capcom, y también es un juego de lucha más o menos festivo y para cuatro jugadores. Además de un estrafalario repertorio de contrincantes, destacan de *Rakugaki* sus gráficos, con aspecto de recortes que han adquirido vida. Están creados siguiendo el estilo típico de Han (uno de los artistas habituales de Treasure) y están maravillosamente animados. Por desgracia, aunque el juego es divertido en multi, no lo es lo bastante para un solo jugador.

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH 1999

SISTEMA: N64, DREAMCAST
COMPAÑÍA: VARIAS

Conocido en Occidente como *Bangai-O*, estamos ante otra extravagancia que revela una asombrosa profundidad... una vez que consigues dominar la liosa mecánica. Debes usar alternativamente los dos pilotos de un mecha para combinar las dos armas con las que éste está equipado (misiles dirigidos y un láser que rebota en las paredes) para sembrar el caos. Basando su progreso en un sistema de combos, el juego, de nuevo, rebosa el extraño sentido del humor y el detalle gráfico propios de Treasure. La versión Dreamcast tiene leves diferencias.





SIN AND PUNISHMENT 2000

SISTEMA: N64
COMPAÑÍA: NINTENDO




«Sorprendente» es quizás la palabra que mejor define a *Sin & Punishment*. Este épico pegatiros llevó a N64 hasta prácticamente su límite. Aunque lleva un rato habituarse al sistema de control, pronto se revela como increíblemente flexible y que permite gestionar los ataques de todos los enemigos que inundan la pantalla. A grandes rasgos es una versión 3D de *Cabal* aderezada con los típicos jefes de Treasure, pero con gráficos soberbios, una banda sonora excepcional y un soberbio diseño de personajes. Solo llegó a Japón, pero se ha visto en la Consola Virtual.

SILPHEED: THE LOST PLANET 2000

SISTEMA: PLAYSTATION 2
COMPAÑÍA: SWING! ENTERTAINMENT, GAME ARTS (JAPÓN) WORKING DESIGNS (EE.UU.)

Esta mediana secuela del popular juego de Game Arts para Mega-CD no hace justicia al original. Posiblemente, Treasure estaba aún peleándose con el hardware de PS2, ya que el juego carece de la brillantez estética habitual en el estudio. El sistema de armas es bastante efectivo (se equipan a los lados de la nave), y los combos de proximidad dan al juego un toque interesante, pero en conjunto es sorprendentemente olvidable para ser un shooter de Treasure.




Super Castlevania IV 1991



SNES

El cuarto *Castlevania*, en realidad un reboot del original de NES, incluye jefes enormes, interesantes mecánicas de juego y un uso espectacular del Modo 7. La banda sonora es absolutamente increíble y aún hoy es recordado como uno de los mejores títulos de la consola.

Contra III: The Alien Wars 1992



SNES

En cierto sentido funciona como un ensayo para *Gunstar Heroes*. Hay, por ejemplo, armamento excesivo que puede alternarse o combinarse, un asombroso diseño de jefes y niveles verticales. Y es uno de lo mejores run-and-gun 2D de todos los tiempos.

Axelay 1992



SNES

Un juego de Treasure muy obvio. Además de ser uno de los mejores shooters de SNES, tiene un extraordinario diseño de jefes, gráficos espectaculares y un gran catálogo de armas. Alterna entre enemigos que ocupan toda la pantalla y niveles de scroll lateral que aún hoy pintan grandiosos.

Bucky O'Hare 1992



ARCADE, NES

El equipo de Treasure participó en ambos juegos de *Bucky O'Hare*, y se citan como el punto de partida para la disgregación del grupo. Aunque el arcade era un juego de acción para cuatro, la versión NES estaba más orientada a las plataformas.

STRETCH PANIC 2001

SISTEMA: PLAYSTATION 2
COMPAÑÍA: VARIOS

El primer juego con movimiento libre en 3D de Treasure y, en cierto sentido, una oportunidad perdida. A pesar de su excéntrica e interesante mecánica, en torno a la elástica bufanda de su protagonista (evolución de los ataques con agarre de *Mischief Maker*), el resultado queda diluído por una cámara ingobernable y unos controles algo torpes. No es el peor juego de Treasure, pero está claro que la creatividad del equipo chocaba con sus intenciones de exprimir el hardware de PS2.



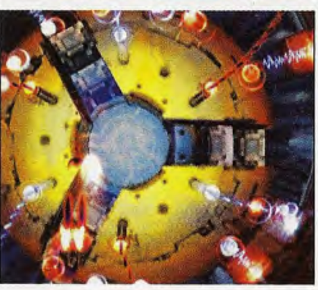


IKARUGA 2001

SISTEMA: ARCADE, GAMECUBE, DREAMCAST
COMPAÑÍA: VARIAS

El sucesor espiritual de *Radiant Silvergun* es otra obra maestra del diseño shoot'em-up. La mecánica de dualidad/polaridad apuntada en *Silhouette Mirage* se afina hasta la perfección, dándole a *Ikaruga* un desarrollo casi de puzle, ya que el jugador tiene que deducir cómo manejar los multiplicadores con cada nueva oleada de enemigos. Fue uno de los primeros 'últimos' lanzamientos de Dreamcast y portado a numerosos sistemas. Visualmente espectacular debido a la naturaleza blanquinegra de sus gráficos, despliega una increíblemente atmosférica banda sonora que lo convierte (junto a *Radiant Silvergun*) en uno de los cinco mejores juegos de naves de la historia.









WARIO WORLD 2003

SISTEMA: GAMECUBE
COMPAÑÍA: NINTENDO

La visión de Treasure de la eterna némesis de Mario lo zambulle hasta las cejas en un juego de plataformas y acción de ritmo sorprendentemente reposado. Se pone un gran énfasis en la exploración para que Wario localice todos sus botines, mientras que los gráficos de dibujo animado son perfectos para los grotescos movimientos especiales de Wario. La cámara da ciertos problemas y está mucho menos afinada que en los propios juegos de Mario, pero *Wario World* es una entretenidísima aventura, repleta del imaginativo diseño de niveles y personajes típico de Treasure. También sirvió para que el estudio corrigiera muchos problemas de *Stretch Panic*.

Y EL RESTO...

Estos son los demás juegos de Treasure.

Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream 2002

SISTEMA: GAME BOY ADVANCE
COMPAÑÍA: SWING!

Un beat-'em-up lateral bastante decente basado en la serie de dibujos de Warner Bros. Introdujo elementos que más tarde recalaron en *Astro Boy*.



Hajime No Ippo: The Fighting! 2003

SISTEMA: GAME BOY ADVANCE **COMPAÑÍA:** ESP

Una versión frenética y compleja del *Punch-Out!!* de Nintendo, basado en la popular serie manga. Muy divertido.

Dragon Drive: D-Masters Shot 2003

SISTEMA: GAMECUBE **COMPAÑÍA:** BANDAI

Horrible macedonia de elementos de *Zone Of The Enders* y *Panzer Dragoon*. Tan malo que no aparece listado ni en la web de Treasure.

Gunstar Heroes Treasure Box 2006

SISTEMA: PS2 **COMPAÑÍA:** SEGA

Excelente recopilación de la serie Sega Ages que incluye tremendos ports de *Gunstar Heroes*, *Dynamite Headdy* y *Alien Soldier*.

Bleach: Dark Souls 2007

SISTEMA: DS
COMPAÑÍA: SEGA

Una furiosa actualización del original de DS con nuevos personajes, modos de juego y movimientos para los luchadores.



Bangai-O Spirits 2008

SISTEMA: DS
COMPAÑÍA: VARIOUS

Excelente secuela con 160 nuevos niveles, una nueva mecánica de ataque y varias armas nuevas. La segunda pantalla sirve de útil mapa.

Bleach: Verses Crusade 2008

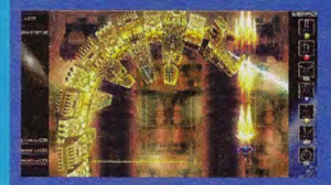
SISTEMA: WII **COMPAÑÍA:** SEGA

Otro interesante juego de lucha, tristemente inédito fuera de Japón. Solo disponible para Wii.

Bangai-O HD: Missile Fury 2011

SISTEMA: XBOX 360 **COMPAÑÍA:** D3

Una actualización mejorada del clásica para dos sticks, con modo cooperativo y un estupendo editor de niveles.



Radiant Silvergun HD 2011

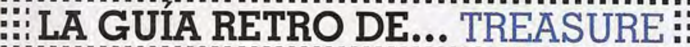
SISTEMA: XBOX 360
COMPAÑÍA: MICROSOFT

Un remake HD con un modo secreto tipo *Ikaruga*, multijugador online y la posibilidad de compartir partidas.

Guardian Heroes HD 2011

SISTEMA: XBOX 360 **COMPAÑÍA:** SEGA

Otra estupenda actualización HD con nuevos y mejorados gráficos, mecánicas de juego actualizadas, un guión remozado, juego online y un flamante modo supervivencia.





ASTRO BOY: OMEGA FACTOR 2004

SISTEMA: GAME BOY ADVANCE
COMPAÑÍA: VARIOS

■ Después de tocar fondo con el horrendo *Dragon Drive*, Treasure espabiló con este épico pegatiros para GBA basado en el clásico del manga. Co-desarrollado junto a Hitmaker, incluye un original sistema de mejora de nivel (ganas poder conociendo a gente nueva) y, por supuesto, jefes enloquecedoramente duros de liquidar. Significativamente, la versión japonesa es algo más sencilla que la que se distribuyó en Occidente (y aún así es un infierno).



GRADIUS V 2004

SISTEMA: PLAYSTATION 2
COMPAÑÍA: KONAMI

■ Junto a *R-Type*, el mejor shooter horizontal jamás programado. Treasura pilla el esquema del *Gradius* original y lo dota de gráficos sofisticadísimos, jefes de diseño intrincado, un diseño de niveles sobresaliente y la posibilidad de controlar una especie de drones en los que se desdobla el jugador. Es uno de los shooters más bellos a los que hemos jugado y casi diez años después, aguanta el tipo a la perfección. Esencialmente es un recorrido por los mejores niveles de la franquicia, con un gran modo para dos jugadores. Quizás no vendió demasiado, porque nunca hubo secuela.

ADVANCE GUARDIAN HEROES 2004

SISTEMA: GAME BOY ADVANCE
COMPAÑÍA: TREASURE, UBISOFT

■ Treasure llegó a decir en su día que nunca harían secuelas y que siempre optarían por el contenido original. Rompieron su promesa con este mediano sucesor de su excelente título para Saturn. Aunque cambiar de plano es más sencillo, el combate y la magia no son tan satisfactorios como en el original, y adolece de algunos problemas técnicos. Un buen juego de acción clásico, pero Treasure es capaz de mucho más.



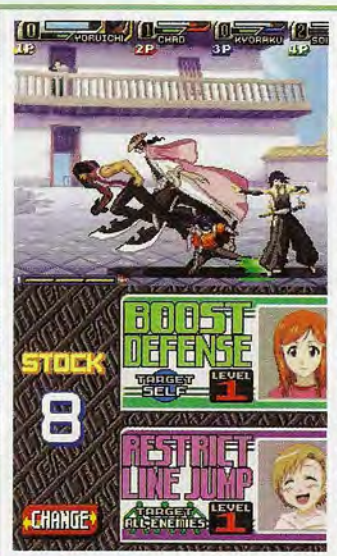




GUNSTAR SUPER HEROES 2005

SISTEMA: GAME BOY ADVANCE
COMPAÑÍA: SEGA

■ Treasure vuelve a colaborar con Sega en este excelente pegatiros lateral. No solo es un digno sucesor del debut del estudio, sino que está lleno de guiños al catálogo de Sega, de *Flicky* a *After Burner*. A pesar de haber sido desarrollado para el mismo sistema, técnicamente es muy superior a *Advance Guardian Heroes*, y en él Treasure consiguió exprimir hasta la última pizca de potencial gráfico, tecnológico y sonoro de la consola portátil de Nintendo.



BLEACH: THE BLADE OF FATE 2006

SISTEMA: DS
COMPAÑÍA: SEGA

■ Un divertido aunque algo descompensado juego de lucha basado en la popular serie de anime. Los problemas proceden principalmente del desequilibrio producido por los power-ups y su modo de bloqueo automático, que destrozan parte del juego. Una pena, porque la base del título es realmente divertida, y Treasure experimenta con acierto con la acción para cuatro jugadores que ya tanteó en *Yu Yu Hakusho* doce años antes, sumándole además modos contrarreloj y desafíos.

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES 2009

SISTEMA: WII
COMPAÑÍA: NINTENDO

■ El último lanzamiento occidental en formato físico de Treasure fue esta fantástica secuela de su juego de culto para Nintendo 64. Es muy similar al original en términos de mecánica, pero la posibilidad de escoger entre cuatro controles distintos potencia las posibilidades (el original era, a veces, como bailar un vals con un borracho -el borracho eres tú-). Estéticamente está al nivel habitual en el estudio, con su diseño visual distintivo, un sonido electrizante y jefes sobredimensionados que van de focas gigantes asesinas que escupen cangrejos a monstruosidades que parecen la pesadilla de un Giger diseñando a Jabba el Hut. Con niveles maravillosos (el subacuático es increíble), su única pega es que fue incapaz de vender decentemente, lo que hace que la secuela sea poco pronable. Aún así, su mera existencia es un auténtico milagro.







GAIST CRUSHER 2013

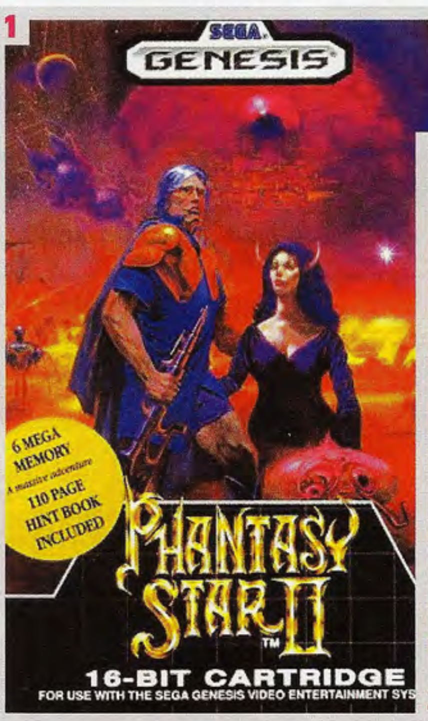
SISTEMA: 3DS
COMPAÑÍA: CAPCOM

■ El primer juego con lanzamiento en soporte físico de Treasure en cuatro años acaba de ser lanzado en Japón, y es una nueva IP de Capcom que incluye armaduras configurables, monstruos gigantes que reducir a cenizas, un numeroso catálogo de personajes y un desarrollo claramente inspirado en *Monster Hunter*. Orientado a un público joven, tendrá versión manga y anime. Es poco probable que lo veamos en Occidente pero, por una vez, nos encantaría equivocarnos.

ESENCIALES

10 PORTADAS QUE SE PASAN EL JUEGO POR EL FORRO

Desde los tiempos de Atari, con aquellas portadas conceptuales y magníficas, el arte de presentar un juego con una imagen estática ha caído en picado. Eso sí, por motivos puramente de derribo, nos encanta cuando la imagen promocional no es que sea fea (aquel *Mega Man* americano), es que no tiene nada que ver con los bits que encierra dentro. Seleccionamos diez atrocidades simbólicas.











Phantasy Star II
Desarrollador: Sega

1 Las versiones occidentales de *Phantasy Star II* son producto de una época en la que el miedo a lo nipón calaba hondo en los departamentos de marketing. En este caso, se pasaron de frenada al evitar cualquier sugerencia manga rescatando a uno de esos artistas de mesas de pinball pochofuturistas de su nube lisérgica. Al tío le debieron explicar que había aliens y cerebros computerizados y, entre eso y el *Phantasy* del título, pum, se cascó una ilustración digna de los *Metal Hurlant* más ochenteros. Y todo eso sale en el juego, pero el resultado es como si le describes al portadista de Manowar los enemigos de *Final Fantasy VII*.

Super Bust-A-Move
Desarrollador: Taito

2 *Super Bust-A-Move* (o *Super Puzzle Bobble*) fue el exitazo noventero de Taito, al combinar a nuestros godzillitas favoritos con una variante de *Tetris* que no resultaba cansina. Vale, la dirección de arte del juego, si quitas a los protagonistas, no da para más: son bolas de colores y dos ballestas sobre fondos más negros que el futuro de este diseñador. Posiblemente, nuestro héroe anónimo trabajase como freelance para una de esas empresas de tarjetas de felicitación de bebés punkis y monos disfrazados de Rambo. Las gafas *extreme* son, por supuesto, consecuencia de la época: en los 90, hasta los bebés eran *rad*, tróner.

Far Cry 3
Desarrollador: Ubisoft Montreal

3 La portada nos flipa, no lo vamos a negar. Pero, excepto a un nivel puramente simbólico y rebuscadísimo, esa escena no sale en el juego. Es más, quien no tenga ni idea de qué va *Far Cry 3* puede flipar con el contenido, sobre todo si piensa que el protagonista es Vaas, no el pobre capullo enterrado en la arena (¿o el agujero en el que está es la madriguera del conejo? ¿Es otra referencia loca a *Alicia*?). Nosotros habríamos puesto como portada a Jason zurrando a un tiburón, pero claro: habríamos puesto la misma portada en *Batman: Arkham City*. Y los dos tendrían como subtítulo *Shark Punching!*.

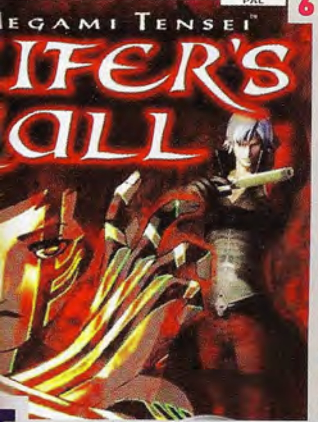
Ultimate Duck Hunting
Desarrollador: Mid Carolina Media

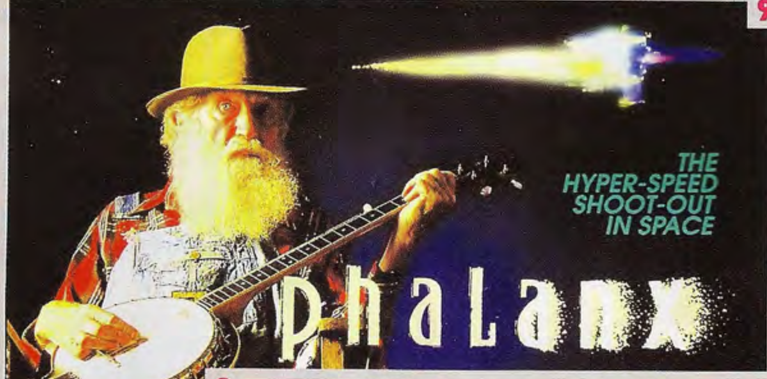
4 O *Cujo: El Videojuego*. Porque, vamos a ver, tenemos un pato, 1, y a un survivalista sureño recién sacado de la versión *sweded* de *Perros de Paja*. Pero por alguna razón, alguien decidió que el protagonista absoluto es ese sabueso infernal en cuyos ojos se refleja tu alma. Que tampoco es que importe, porque el juego era tan miserable (y los perros tan absolutamente imbéciles) que promocionarlo con una portada que hace llorar a Photoshop lo mismo era la decisión ética adecuada: "no compres esto, de verdad, lo de dentro es aún peor". Ahora, imaginad qué tipo de gente lo compró.

Pure Pinball
Desarrollador: Iridion Interactive

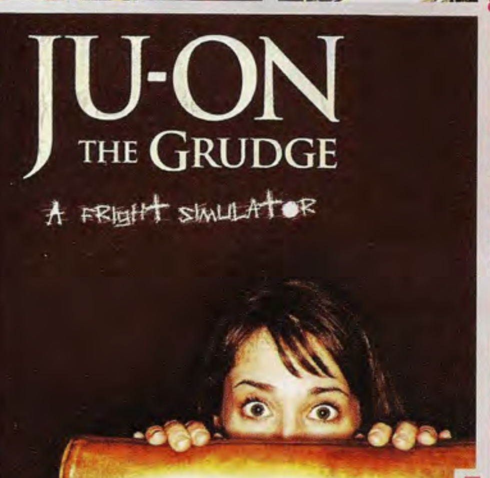
5 A nosotros lo de ir a echar unos pinball y toparnos con cuatro jamonas cosplayer semidesnudas nos ha pasado siempre, no entendemos cómo alguien puede decir que esta portada es un intento sexista de vender un juego en el que unas gomas y muelles hacen que una pelota de acero rebote entre luces eléctricas. Nuestro disgusto con esta decisión en absoluto misógina viene más por el hecho de que lo de dentro es una de las peores representaciones de pinball que hemos visto en nuestra vida. ¡Ni siquiera están las cosplayers!













Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
Desarrollador: Atlus

6 Dante tiene el mismo papel en *Shin Megami Tensei: Nocturne* (el nombre de la versión norteamericana) que el tío tatuado del póster de *47 Ronin* en la película: un cameo resultón. Pero claro, venderle a una audiencia desprevenida la primera entrega para PS2 de una saga tan, pero tan japonesa como es *Shin Megami Tensei* puede resultar complicado. Así que mejor metemos a un héroe de acción, hacemos que la gente piense que es el nuevo yo contra Satán de Capcom y, si luego se encuentran un rolazo de turnos seco y enrevesado como él solo, pues oye. Que hubiesen leído la parte de atrás de la caja.

Ju-On: The Grudge
Desarrollador: Rising Star Games

7 Suponemos que con ese nombre se basa en la película de terror japonesa, pero algo nos dice que no tenían la licencia para usar el póster con la icónica *Onryou* paliducha de la misma. ¿Solución? Tan simple como coger a la becaria de relaciones con los medios de Rising Star, ponerla detrás del sofá y decirle que le van a quitar los vales de comida. El juego, por supuesto, es un 'simulador de casas encantadas', -bonito subtítulo, por cierto- en el que recorremos un *survival* japonés del montón donde, aquí sí, ya salen los espíritus contorsionistas y usamos el Wiimote a modo de linterna.

Catherine
Desarrollador: Atlus

8 Hay un momento en la vida de todo jugador en el que se planta en una tienda a sabiendas de que lo nuevo de Suda 51 es una mezcla extraña entre aventura de citas y aberrante juego de puzzles. Lo sabe. Pero aún así se compra el juego por la portada, con la vana esperanza de que las previas le hayan mentido. De que se trate, en realidad, de un remake de *Rampage* en el que Lizzie no es un lagarto, sino una tía gigante semidesnuda que se dedica a destruir edificios, vidas humanas y, por lo visto, granjas de cabras. Y que nosotros la controlamos. En fin, es Suda 51: tal vez un futuro *Catherine 2* sea exactamente eso.

Phalanx
Desarrollador: ZOOM Inc.

9 Un clásico de cualquier revisión. *Phalanx* es un matamarcianos de 1991 para Super NES que no destacaba para nada en un mercado en el que además tenía que competir con los títulos de una Konami en estado de gracia, entre otros muchos juegos de navecitas. Sus creadores sabían perfectamente que, sin un buen gancho, el juego pasaría desapercibido en las estanterías: no tenían nombre, ni reputación, ni dinero para publicidad... Y sí, admitieron abiertamente que lo de poner a un viejo con banjo al que le sobrevuela una pseudoGradius fue por llamar la atención.

Baku Baku
Desarrollador: Sega

10 La portada de *Baku Baku* ya demostró, mucho antes de *Rez*, que en Sega le daban a la droga cosa mala. Vamos, la portada y el interior. Aunque no tenga nada que ver, el juego de Saturn era un puzzle de emparejar animales con cara de subidón levantino de la época con su comida favorita. Aquí el artista optó, entonces, por la dirección contraria al tío de los bebés de Taito: coger los modelos de las cabezas de animales y soltarlos con furia psicodélica sobre capas de mandalas cromáticamente flipados. Como colofón, un mono en pleno auge ya se encargaba de ahuyentar a cualquier madre. Posiblemente sea la mejor portada de Saturn.

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

EAR FORCE PX4

FABRICANTE: **Turtle Beach** PRECIO: **170 €**

ESTOS AURICULARES de Turtle Turtle Beach son compatibles con la nueva PS4 e incluyen un transmisor inalámbrico que detecta frecuencias vacías para enviar la señal, gracias a lo cual ni interferirá con tu Wi-Fi, ni se cortará el sonido de los juegos. Hicimos algunas pruebas con este modelo utilizando *Battlefield 4* y, a pesar de que cuesta un poco acostumbrarse a la ubicación de los controles, integrados en uno de los auriculares, la verdad es que cuando te haces con ellos dan acceso a todo lo que necesitas y tienen buena respuesta. La rueda de volumen y los botones para el nivel del micrófono son un poco pequeños y no ofrecen la precisión de otros modelos del mercado, pero esto se compensa con su Blast Limiter; si subes el volumen y estás en una misión de sigilo, Blast Limiter reducirá el nivel sonoro de explosiones y tiros para que no te quedes sordo de repente. A diferencia de muchos otros productos, los PX4 integran también cuatro ajustes de ecualización: plano, bajos, agudos y dual. Gracias a esto, los auriculares ganan en versatilidad y resultan aptos tanto para juegos, como para reproducción de música y vídeo. La compatibilidad con Bluetooth permite emparejar los PX4 con tu móvil para hacer y recibir llamadas mientras juegas. Durante las pruebas, recibimos una llamada, pulsamos el botón Bluetooth de los auriculares para contestar y seguimos jugando sin interrupción alguna.









PLAYSTATION VITA TV

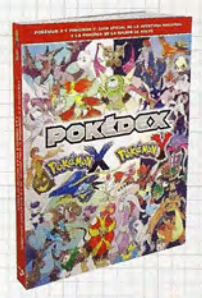
FABRICANTE: **Sony** PRECIO: **9,480 ¥ (66,38 €)**

LANZADO A FINALES del pasado año en Japón, el curioso PlayStation Vita TV de Sony es un pequeño accesorio que permite jugar con la mayoría de los títulos de PS Vita utilizando un televisor y el pad DualShock 3. Además de la colección de software único de Vita, ofrece también acceso a un enorme catálogo digital de clásicos de PSOne y a una serie de servicios de streaming de televisión. De hecho, se le compara un poco con Ouya, una consola económica con una completa gama de funciones de software y streaming.

Lo más atractivo es quizás la posibilidad de hacer streaming de títulos de PlayStation 4 a través de una red local compartida, lo que permite llevar la experiencia de juego con la PS4 por toda la casa. Con Gaikai próximo en el horizonte, el potencial de la PS Vita como dispositivo de streaming es enorme, tanto que puede convertirse en protagonista del mercado de consolas por mucho menos dinero.

Por el momento, Sony no ha confirmado Vita TV fuera de Japón aunque, considerando que aún se encuentra inmersa en el despegue de PlayStation 4, anunciar otra consola confundiría a los consumidores, por lo que quizás lo haga más avanzado el 2014. Sin duda, gracias al sólido y buen catálogo de software para Vita y a lo innovador de su hardware, Vita TV es mucho más que un esfuerzo para avivar el interés por el perjudicado mercado de portátiles. En potencia, es uno de los lanzamientos más emocionantes de este año.

NO TE LOS PIERDAS



POKÉMON X Y POKÉMON Y: GUÍA OFICIAL DE LA AVENTURA ADICIONAL Y LA POKÉDEX DE LA REGIÓN DE KALOS

Lleva tu juego a otro nivel y consigue los datos de más de 450 Pokémon (habilidades, ubicaciones, etcétera). 19,95 €.



ZOTAC ZBOX STEAM MACHINE

Zotac ha anunciado en el CES 2014 su mini-PC con SO Steam. A falta de ver las especificaciones finales, por el momento se sabe que incluirá el procesador Intel Core y un chip gráfico Nvidia GeForce GTX. Se espera que llegue al mercado en la segunda mitad de 2014.



AURICULARES RAZER ADARO

La marca ha anunciado su nueva gama de auriculares Adaro, una serie con cuatro modelos diseñados, no solo para su uso con videojuegos, sino para disfrutar también de la música. Desde 79,99 €.

PROYECTO CHRISTINE

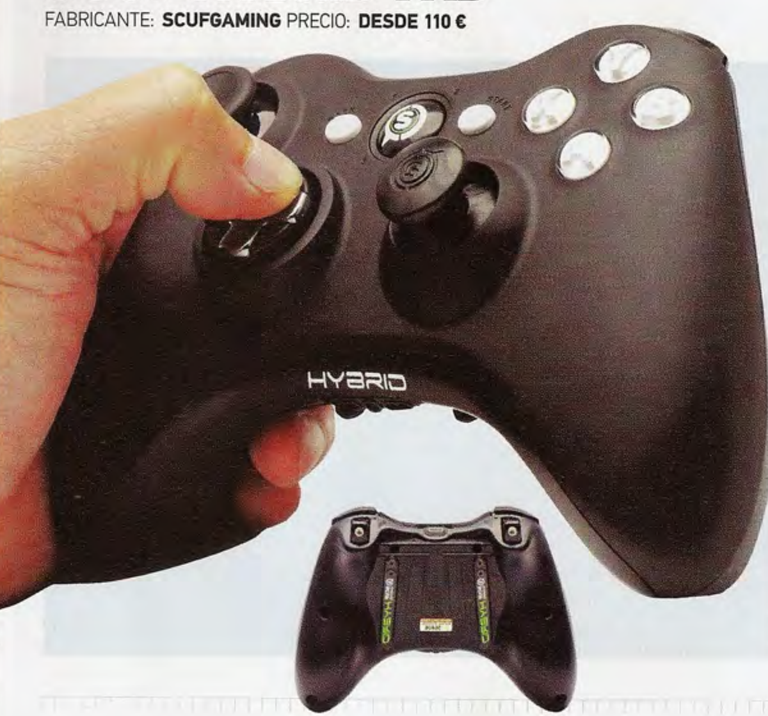
FABRICANTE: **RAZER** PRECIO: **N/D**

RAZER ESTÁ preparando un espectacular sistema modular al que ha llamado Proyecto Christine. Aunque a simple vista parece un ordenador de diseño, en realidad es un sistema pensado para que los usuarios puedan montar sus PC instalando los módulos de forma rápida e intuitiva, ya sea una CPU, tarjeta gráfica, memoria o dispositivo de almacenamiento. Gracias a su arquitectura PCI-Express, el Proyecto Christine sincroniza automáticamente los componentes sin emplear cable alguno. Como es lógico, es completamente ampliable, y además es una plataforma abierta a cualquier sistema operativo.



SCUF HYBRID PAD

FABRICANTE: **SCUFGAMING** PRECIO: **DESDE 110 €**



SI TE SIENTES SUPERADO por la nueva generación de consolas y estás pensando cambiarte a un PC, acostumbrarse al teclado y al ratón después de tantas horas jugando con un pad puede ser difícil. El mando Hybrid de Scuf puede ayudarte gracias a sus joysticks analógicos, que ofrecen un control de 360 grados muchísimo más cómodo que las teclas WASD y con tan buena respuesta como los del mando para la Xbox 360. Lo mejor de todo es que puedes elegir la configuración a la hora de comprar para incluir así todo lo que necesites en tu mando. Eso sí, el precio sube, claro.



MSI R9 270X GAMING 4G

FABRICANTE: **MSI** PRECIO: **370 €**

LOS AMANTES de los juegos de PC saben valorar la importancia de una buena tarjeta gráfica. Pues bien, con este potente modelo de MSI podrás disfrutar como nunca con, por ejemplo, Battlefield 4, uno de los títulos que utiliza más de 2 GB de VRAM con la resolución Full HD 1080p. Su sistema de refrigeración Twin Frozr IV es realmente silencioso controlando la temperatura, mientras que sus componentes Military Class 4 mantienen la estabilidad en las condiciones más extremas. A esto hay que añadir la MSI Gaming App, que permite escoger entre tres modos: Silent, Gaming y OC.

por Bruno Louviers











Los matamarcianos de nueva generación

→ ¿Cómo es que siempre hay uno con cada nueva consola?

Si alguien me preguntara por el género de los shoot 'em up, o shmup entre los amigos, le diría que es un género acabado que siempre consigue brillar con luz propia, más en calidad que en ventas, cuando sale uno en consola. PS3 y 360 tuvieron su ración de matamarcianos para empezar su periodo vital, con *Super Stardust HD* y *Geometry Wars*, respectivamente. Esta tradición se ha trasladado ahora a PS4 y XBO, con *Resogun* y, en cierto modo, con *Crimson Dragon*. ¿De dónde viene esta costumbre? ¿Por qué dar importancia a un género que no vende por sí solo, para desgracia de los que somos fans? En mi cabeza, quiero que sea un guiño de las compañías a los tiempos pasado, a cuando *Space Invaders* y *Asteroids* eran los amos del cotarro, una especie de cortesía, un ritual de buena suerte antes de volver a sacar FPS anuales.



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMA**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 3 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jca lle@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.63 *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRAR-DOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimita Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie papolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07 *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+5 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**







UNA AVENTURA DE VERDAD
NO PUEDE TERMINAR
NUNCA

GAMES™ VUELVE A AMANECER
EN FEBRERO